2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR





DRAGON BALL Z
THE LEGACY OF GOKU II
LA SAGA CONTINÚA...
TOTALMENTE EN CASTELLANO
YA A LA VENTA
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
INFOGRAMES
3+
www.pegi.info
CARÁTULA NO DEFINITIVA
GAME BOY ADVANCE
LICENSED BY
Nintendo
www.atari.com
PlayStation and the "PlayStation logo" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
3+
www.pegi.info
ATARI

SUMARIO

Nº 130 | SEPTIEMBRE 2003

PORTADA

No busquéis más, sólo aquí encontraréis los mapas de POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

Póster gigante con los primeros mapas de Rubí y Zafiro. Este mes descubrimos la zona suroeste, próximamente mucho más...

PÁGINA 35





GANA 20 HAMTARO Y 1 GBA SP pág. 63

PREVIEW

Llega SOUL CALIBUR 2, la lucha de nueva generación

Espectacular preview del arcade de lucha más esperado.

PÁGINA 22



GUÍA





DRAGON BALL Z II nos muestra todos sus secretos

Goku nos ha desafiado a resolver su última aventura. Menos mal que no se ha jugado nada, que si no...

PÁGINA 56

NOVEDADES

Minis a 200 en THE ITALIAN JOB para GameCube

Por fin un juego de coches diferente, y tenemos la review en primicia para vosotros.

PÁGINA 48

SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 45



REPORTAJE

Que la gloria de STAR WARS: REBEL STRIKE sea con vosotros

Aquí os lo ponemos fácil. Queremos que alucinéis con el reportaje de seis páginas con las mejores imágenes de este titulazo.

PÁGINA 16



Nintendo y EA lanzarán en noviembre sus apuestas de nieve

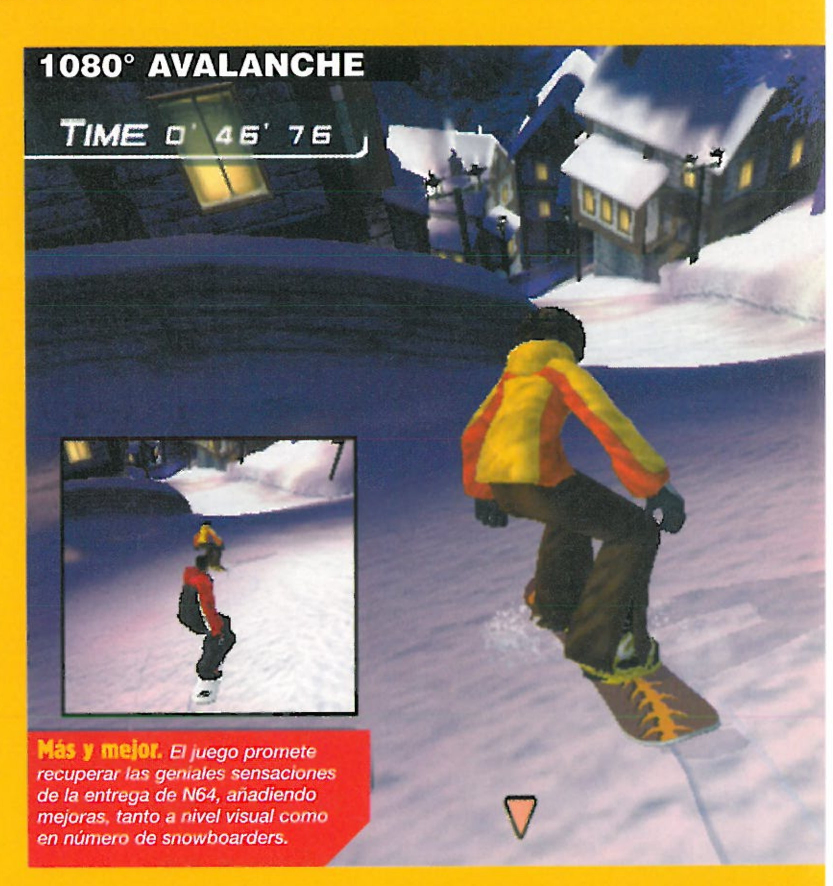
LLEGA LA TEMPORADA DE SNOWBOARD A TU CUBE

Imagina. Es noviembre. A punto de las primeras nevadas. ¿Qué tal si preparas la tabla y estudias la lista de "trucos" que incluirán estos juegos?

Con estos calores, nada mejor para refrescarse que un doble anuncio de novedades "nevadas". Así que te invitamos a coger la tabla, pero no la de surf, sino la de snowboard, para lanzarte por las laderas más flipantes que se hayan diseñado en un videojuego. Las bajaditas que nos regalarán **«SSX3» y «1080° Avalanche»,** dos clásicos del snowboard que prometen atacar fuerte este invierno en GameCube.

Lo de «1080°» será estreno, pero con un precedente inmejorable. El subidón que nos dio jugar con «1080°» de N64 es demasiado fuerte para olvidarlo, así que hace tiempo que esperamos esta nueva entrega. Más aún después de los retrasos que ocasionó el relevo de programadores (de Left Field a NST) y los posteriores ajustes en el desarrollo. «1080° Avalanche» nos deslizará por montañas en las que puede pasar de todo (avalancha de rocas, aludes...). Mezclará una **exigente simulación con unas dosis de acción elevadas,** y estrenará un sistema de "trucos" con un catálogo amplísimo. Lo lanzará **Nintendo en noviembre.**

«SSX3» nos va a regalar la montaña enterita, sin límites, sin restricciones. **Tres cumbres completas para lanzarnos por donde queramos.** Con un sistema de combos que permitirá enlazar movimientos indefinidamente, desde el inicio hasta la meta. Si a esto le sumamos que los efectos especiales han corrido a cargo de una compañía premiada con un OSCAR; que la banda sonora será de lo más cañera; y que ocultos en el juego habrá **150 desafíos** que retarán nuestra velocidad, habilidad y equilibrio, tenemos entre manos un acontecimiento espectacular. Electronic Arts, finales de octubre. Ah, y estará **también en GBA.**



Más y mejor. *El juego promete recuperar las geniales sensaciones de la entrega de N64, añadiendo mejoras, tanto a nivel visual como en número de snowboarders.*

QUÉ COLORES MÁS "CHACHIS"

Nintendo lanzará dos nuevos colores de SP, azul ártico y rojo fuego

¡Notición al canto! Ya sabemos que **a finales de octubre** saldrán a la venta dos nuevos colores de la exitosa GBA SP. Así que a los azules, grises y negros, se sumarán el modelo **rojo fuego** y el **azul ártico.** El precio será el mismo que encontráis ahora (unos 130 Euros). Y tomad nota de que no serán las únicas novedades que prepara Nintendo España con la SP...



Los nuevos colores *son un homenaje a Kyogre (azul ártico) y Groudon (rojo fuego), los Pokémon que aparecen en las cajas de Rubí y Zafiro.*

¡A SUS ÓRDENES, MI GENERAL!

«Advance Wars 2» revolucionará de nuevo los juegos de estrategia en GBA

Si te gustó «Advance Wars», prepárate para disfrutar con el mismo esquema **(estrategia, avance estilo tablero, movimiento de tropas** con un cursor) más unas jugosas novedades que incluirá la segunda parte. Entre ellas, nuevos comandantes que se sumarán a la plantilla anterior, o la posibilidad de utilizar **nuevos poderes, como lanzar tifones** al ejército rival. También podremos manejar unidades de combate más contundentes (ojo a los nuevos tanques). Y para rematar, incluso crearemos nuestros propios mapas con una herramienta especial. Estará disponible a partir del 3 de octubre.



Cuando ataquemos a las tropas rivales, el juego pasará a esta vista de la acción.



En el tablero de juego moveremos a nuestras tropas con ayuda de un cursor.

1080° AVALANCHE

Los nuevos chicos de «1080° Avalanche» tendrán que ser capaces de hacer frente a lo que "caiga" de la montaña. Rocas, nieve... otros chicos. Entre los cinco modos de juego, podremos practicar en un "half pipe" donde hacer todo tipo de acrobacias.

Qué pasada. En las nuevas "bajadas" se mezclarán acción y simulación como nunca. Será un espectáculo, pero tendremos que dominar la tabla y también la nieve.

SSX3

Revolucionario. Tendremos toda la montaña para nosotros. NO habrá límites, podremos ir por donde queramos, explorar, competir, investigar...

SSX3

Eterno. ¿Te imaginas deslizarte por la ladera en un "combo" que no termine nunca? Pues se podrá, se podrá. Con habilidad, podremos enlazar movimientos perfectos.

GAMECUBE SE PREPARA PARA LA "MISIÓN: IMPOSIBLE" DE ATARI

El agente secreto Ethan Hunt protagonizará una aventura de acción y espías en GC y GBA

¡Tendremos «Mission: Impossible»! Se ha hecho rogar, pero ya sabemos que esta **aventura de acción verá la luz antes de finales de año.** En ella nos convertiremos en el agente Ethan Hunt, y nuestra misión será desbaratar los planes de la organización Surma. La lista de actividades nos llevará por los lugares más exóticos del globo, donde resolveremos diferentes tipos de misiones eligiendo nuestra propia estrategia. Esa será la clave del juego: en cada misión podremos elegir si queremos hacer aliados que nos ayuden, o si preferimos entrar a quemarropa sin dejar un solo enemigo vivo, o por el contrario optamos por infiltrarnos con sumo sigilo. En todo caso nos esperan **gráficos muy cuidados, ambientación trabajadísima** y toda la intensidad de una buena aventura.



Tú eliges. En cada nivel podremos optar por una estrategia: avanzar a tiros, buscar ayuda, infiltrarse...



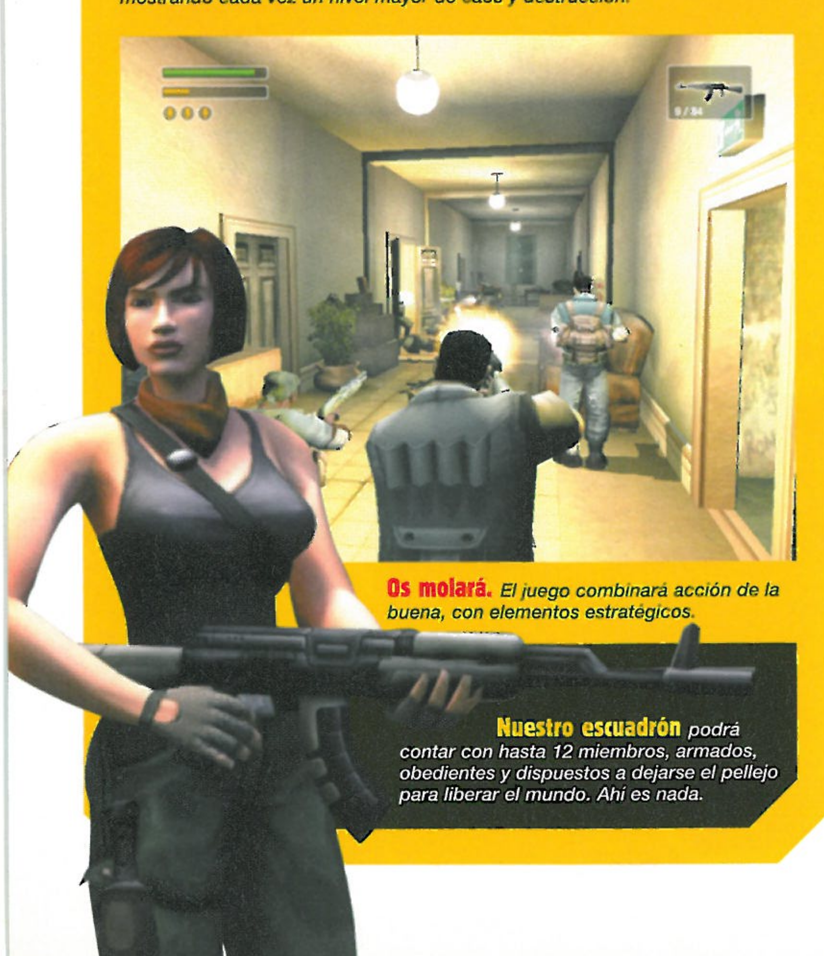
«FREEDOM FIGHTERS», ¡A LUCHAR POR LA LIBERTAD!

EA va a poner a un fontanero a luchar por la libertad del mundo...

Chris Stone es un simple fontanero que está a punto de convertirse en una máquina de combate. Con la ciudad de Nueva York sitiada por los soviéticos, Stone liderará una guerrilla para rescatar a su hermano, secuestrado por los "rojos". En su transformación, Stone aprenderá a **dominar todo tipo de armas, y también a controlar un escuadrón de hasta 12 hombres.** El esquema de «Freedom Fighters» combinará dosis de estrategia, a la hora de dar órdenes al equipo, con el nivel de acción de un avance directo al grano. El juego lo firma IO Interactive (autores de «Hitman 2») y saldrá en noviembre.



Qué real. *Los escenarios de Nueva York irán "notando" nuestro avance, mostrando cada vez un nivel mayor de caos y destrucción.*



Os molará. *El juego combinará acción de la buena, con elementos estratégicos.*

Nuestro escuadrón *podrá contar con hasta 12 miembros, armados, obedientes y dispuestos a dejarse el pellejo para liberar el mundo. Ahí es nada.*

PRONTO TENDREMOS OTRA CITA EN TIERRA MEDIA, ¿EH BILBO?

Vivendi sigue adelante con «The Hobbit», que podría estar listo en noviembre

Fans de las aventuras épicas, no desesperéis que «The Hobbit» va a estar disponible en GC. Lo avanzamos hace tiempo, y ahora **Vivendi** ha mostrado tres nuevas imágenes de esta aventura, que confirman que el proyecto sigue adelante. Y por lo que hemos visto, este Hobbit **va a dar más acción que Rol,** aunque en los combates tendremos una atractiva mezcla de ambos elementos. Eso sí, durante la aventura Bilbo tendrá **amplias posibilidades de acción,** desde escalar un montaña o descolgarse por un saliente a resolver un puzzle. Ni que decir tiene que saborearemos escenarios del libro, contactaremos con los personajes de la trilogía de Tolkien y combatiremos contra muchas bestias.





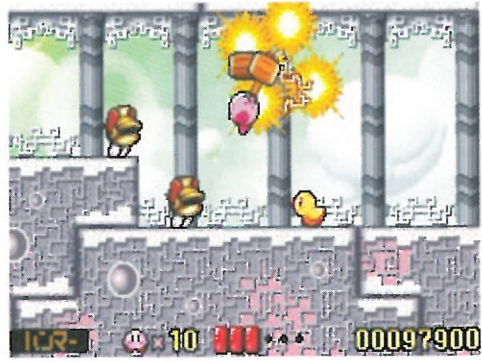
Las nuevas imágenes que han aparecido de «The Hobbit» dejan ver una aventura 3D que exhibirá un nivel de acción mayor de lo esperado. Sí, también habrá mucho Rol, hombre.

COMO TE PASES UN PELO, KIRBY TE COME... Y HACE LA DIGESTIÓN

El "gordinflón" regresa a Game Boy con «Kirby: Nightmare in Dream Land»

Si os molan los **arcades plataformeros, ingeniosos, divertidos y con "chicha"**, os presentamos lo último de Kirby. Un cartucho en el que vais a encontrar justo lo que esperáis del "gordinflón" rosa: **marcha, animación y risas.** Sobre todo cuando veáis la **cantidad de poderes y formas** que podrá adoptar en el juego. Ya sabéis que Kirby absorbe a los enemigos y copia sus habilidades, pero es que aquí se va a lucir. Hasta **24 transformaciones,** incluyendo una veloz rueda, lanzador de fuego, incluso un OVNI, nos ofrecerá. Todo con tal de encontrar los pedazos de la Star Rod, la estrella mágica que ha robado el malvado Dedede. Por si Kirby no le pusiera suficiente salsa, los coloristas escenarios nos harán los ojos chiribitas, y el nivel de acción y saltos no dejará descansar los deditos. Atentos al **26 de septiembre.** Lo dice Nintendo España.





Kirby es un "imitador" nato. Aquí absorberá más poderes de sus enemigos que en ningún otro juego.

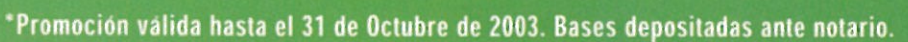
> TÚ PUEDES ESTAR AQUÍ

> adidas
TE ACERCA A TUS SUEÑOS

>
>
> www.adidas.es/futbol



> Compra calzado de fútbol o fútbol sala adidas y participarás en el sorteo de:
> **UNA ESTANCIA DE 2 DIAS CON**
> **LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL***
> Entrenar, comer, charlar... Vive al 100% la Selección
> Si eres menor de 14 años **¡ESTÁS CONVOCADO!**


*Promoción válida hasta el 31 de Octubre de 2003. Bases depositadas ante notario.



VUELVE LA SERIE DE TELEVISIÓN MÁS POPULAR DE LOS AÑOS 80

«Starsky & Hutch» estrenan su juego de policías en Cube y GBA en septiembre

Los más "tarrillas" añorarán ese Ford Torino rojo-con-la-raya-blanca que marcó una época en la tele. Ahora podrán ponerse a sus mandos gracias a un juego en el que además de **conducir y disparar,** tendrán que evitar que baje la audiencia. Para ello **provocaremos explosiones, haremos acrobacias saltando por rampas,** y también, claro perseguiremos a un coche enemigo en cada fase. ¿Apetece? Pues vamos...



Las persecuciones *a otros coches serán la "salsa" del juego, junto a los tiroteos por la ventanilla.*

¿EH, NECESITAS POCIÓN MÁGICA?

«Asterix & Obelix XXL» nos trasladará a la Galia más divertida esta Navidad



Obélix y Astérix *son la pareja número 1 del videojuego. Desde su estreno en 1993, sus juegos han vendido más de cinco millones de unidades.*

Atari ha diseñado un auténtico juego talla XXL, en el que Astérix y Obélix podrán **pelear contra 70 romanos al mismo tiempo.** Claro que no será así en los **6 gigantescos niveles** que incluirá, pero sí tendremos que usar cuerpo y cabeza para superar los **49 desafíos** que nos propondrán. La ambientación y el look 3D de los héroes ayudará lo suyo, pero no será hasta diciembre cuando podamos comprobarlo en nuestra GameCube.

GANADORES

CONCURSO GAME BOY PLAYER

Game Boy Player

Yolanda Torres Roselló .... Baleares
Juan L. Pérez Del Notario Ramos .... Madrid
Irene Esteban Muñoz .... Madrid
Andrés Rus Cot .... Tarragona
Carlos Safont Gregori .... Valencia

Nintendo GameCube + Game Boy Player

Victoria Amores Picón .... Tarragona

CONCURSO «ENTER THE MATRIX»

Altavoces + Enter the Matrix + camiseta + litografía

Angel Alonso Bogglero .... Madrid

Enter the Matrix + camiseta + litografía

Alberto Gómez Díaz .... A Coruña
Luis Catalán López .... Almería
Jorge Potet Ibáñez .... Barcelona
Juan Lozano Prunes .... Barcelona
Isabel Carrero Hernández .... Barcelona
Luisa Colome Villar .... Barcelona
Cleto M. González Jareña .... Madrid
Pablo Illarregui Gárate .... Madrid
Manuel Magán Torres .... Mallorca
Antonio E. García Gallego .... Murcia
Eduardo J. García Fernández .... Pontevedra
José Mª Sebastián Sebastián .... Pontevedra
Angel Rubio Cid .... Salamanca
Jeidi Chavarria Puyol .... Sevilla

CONCURSO «HULK»

Game Boy SP + Hulk GBA + camiseta

Isabel Navarro Mula .... Barcelona

Hulk GBA + camiseta



Carlos González González .... A Coruña
Manuel García Abad .... Alicante
Francisco Bo García .... Alicante
Dimas Pascual Casarrubio .... Barcelona
José M. Molina Alvarez .... Madrid
Agustín Civantos García .... Madrid
Mª José González Torres .... Madrid
Lesskuts Urquijo Arráiz .... Vizcaya
Edurne Martínez Bastiga .... Vizcaya

CONCURSO «RESIDENT EVIL 2 Y 3»

Resident Evil 2 + Resident Evil 3 de GameCube

Rafael Jiménez Sánchez .... Albacete
José L. Vilaplana Ferrer .... Alicante
Luis Novell Martínez .... Baleares
Karín Alouta Cherkaui .... Barcelona
José Santalo Pedro .... Barcelona
Marta Cabo Hors .... Barcelona
Gabriel Cabrejos Veiser .... Barcelona
Jordi Navarro Gil .... Barcelona
Aingtru Deosa Guerrero .... Bilbao
Alejandro Tinajero Montolla .... Ciudad Real
Rafael Morales Rico .... Córdoba
Antonio Muñoz Melero .... Girona
José Casas Cano .... León
Francisco Fontanes Fernández .... Pontevedra
Miguel Nicolás Cano Santacoloma .... Vizcaya

Vivirás en tu GC **algo más** que un juego de **carreras**

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: OCTUBRE
- NINTENDO/SEGA/AMUSEMENT VISION
- VELOCIDAD TERMINAL

F-ZERO GX

El nuevo «F-Zero» está terminado y listo para ver la luz, aunque en Europa no podremos ponernos a sus mandos hasta octubre. Tiempo que aprovecharemos para ir empapándonos de sus (muchas) cualidades. Una de ellas, la última que hemos descubierto, es el potencial increíble del "modo historia" del juego. Serán carreras "uno contra uno" en las que la emoción la pondrán las especiales condiciones en que competiremos, con desafíos únicos para cada carrera (y la necesidad de vencer, claro). Lo especial del tema estará en que ganando, conseguiremos tickets parar comprar nuevos "episodios" del modo historia o partes de la nave o incluso emblemas y logotipos. Las nuevas piezas podremos probarlas en el "modo Grand Prix", que empezará ofreciendo tres copas con tres niveles de dificultad, cada una con circuitos diferentes. Y luego habrá más circuitos, conexión con el arcade, y...



¡Qué belleza! *Los escenarios serán tremendos, con un nivel de detalle inimaginable (¡cuánto trabajo!) y una creatividad en la línea de lo que se espera de esta prestigiosa serie.*



Mucho jugo. *«F-Zero» tendrá un doble extra en duración. Primero, ganando las 9 copas abriremos un sinfín de secretos; segundo, cambiar datos con la versión de recreativa.*



¡Corre más! *A pesar de todos los "condimentos", como modos, extras, configuración de naves, en este juego se trata de correr y dominar la nave a toda potencia. No lo olvides.*



En "historia" *alternaremos las carreras con varias secuencias en FMV que nos presentarán el universo de «F-Zero» y sus personajes.*



Vaya salto. En algunos circuitos no sólo tendremos que vigilar la velocidad o el control de la nave, también habrá que ser experto en saaaaaaaltos.

Conducción total. El control sobre las naves será muy intuitivo. Pero eso no quiere decir que los 30 pilotos rivales, con sus propia I.A., te vayan a poner las cosas fáciles.

EN «F-ZERO» SIEMPRE QUEDA LA SENSACIÓN DE QUE FALTAN COSAS POR VER, DE QUE HAY AÚN MÁS COMPETICIÓN

En la tienda compraremos nuevos logos o los dibujaremos nosotros mismos. Los hechos, como éste de StarFox, lucirán "guays" en nuestra nave.

Espectáculo. Las repeticiones desde distintos ángulos añadirán aún más espectáculo al juego, y nos permitirán alucinar aún más con las personalizaciones de cada nave.

Goku va a dar la cara en GC, aunque puede que se la partan

- GAMECUBE
- OCTUBRE
- BANDAI-ATARI
- LUCHA

DRAGON BALL Z BUDOKAI

Con el tirón que tiene Goku entre los nintenderos, la noticia de su estreno en GameCube nos ha dejado sin habla. El guerrero saiyajin y 22 luchadores más de la saga DB, irrumpirán en GameCube con un arcade de lucha 3D ambientado en los escenarios de la serie, y con un nivel visual que nos va a meter aún más en este fantástico universo. Tendremos cinco modos de juego para disfrutar, entre ellos un modo historia con el que podremos sacar a todos los personajes, y que nos llevará por los diferentes momentos de cada capítulo.



Más calidad. *Esta versión GC ofrecerá los gráficos más nítidos y definidos que veremos en ninguna consola.*



En acción. *El atractivo del juego no sólo será combatir con los héroes, buenos y malos, de Bola de Dragón, sino también la posibilidad de utilizar hasta 60 combos diferentes.*



Más fuerte. *En el modo torneo conseguiremos unas cápsulas que potenciarán tus habilidades, y que nos permitirán configurar de forma distinta a cada guerrero.*



Todos. *No faltará ni uno a la cita, aunque habrá que desbloquear a alguno de los 23 luchadores que ejecutarán los mismos ataques que en la tele durante 29 niveles.*



EXCLUSIVA CentroMAIL

¡EDICIÓN LIMITADA!

Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

COMPRA GAME CUBE PLATINUM + THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER + BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + GUÍA DVD + GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199

AHÓRRATE 59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

COMPRA GAME CUBE NEGRA + METROID FUSION + GUÍA DVD DEL JUEGO + PLACA DECORATIVA de REGALO

199

AHÓRRATE 59,95

CONSOLA GAME CUBE NEGRA + GAME BOY PLAYER

199

AHÓRRATE 59,95

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

59,95

RESERVA SOUL CALIBUR 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA de REGALO

Lanzamiento 26 de septiembre

Título	Precio
DEAD TO RIGHTS	62,95
P. N. 03	62,95
SPLINTER CELL	59,95
THE L. OF ZELDA: THE W. W. ED. LIMIT.	59,95
WARIO WORLD	59,95
GAME BOY PLAYER	59,95
C. BANDICOOT: LA V. DE CORTEX (NUEVO PRECIO)	19,95
DIE HARD: VENDETTA (NUEVO PRECIO)	19,95
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY (NUEVO PRECIO)	19,95
BATMAN VENGEANCE (NUEVO PRECIO)	29,95
DONALD DUCK PK (NUEVO PRECIO)	29,95
TARZAN FREERIDE (NUEVO PRECIO)	29,95

GAME BOY ADVANCE SP

También disponible en:

129,95

GAME BOY ADVANCE 99,90

Lanzamiento 19 de septiembre

EXCLUSIVA Centro MAIL

44,95

RESERVA GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA Y LLÉVATE UNA CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (600 Uds.)

Título	Precio
ALTERED BEAST	29,95
CT SPECIAL FORCES: BACK TO HILL	39,95
DIGIMON BATTLE SPIRIT	49,95
DRAGON BALL Z: THE L. OF GOKU II F. S.	49,95
MAGICAL Q. 2: S. MICKEY & M.	47,95
POKÉMON RUBÍ	44,95
POKÉMON ZAFIRO	44,95
FIRE PRO WRESTLING	14,95
FINAL FIGHT ONE	14,95
PENNY RACERS	19,95
EL S. DE LOS ANILLOS LA C. DEL ANILLO	24,95
EL PLANETA DEL TESORO	29,95

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Área Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III) L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de agosto al 15 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos



Llega un Tony para **skaters** con ganas de aventura

- GAMECUBE
- 2004
- ACTIVISION
- SKATE

TONY HAWK UNDERGROUND

¿Conoces a los skaters profesionales? Sí, hombre, Tony Hawk, Bob Burnsquit, Chad Muska, tú mismo... ¡Sí, sí, tú también! Porque el nuevo Tony Hawk que nos están preparando los señores de Neversoft, permitirá crear skaters con cualquier "careto" y jugar una especie de aventura en la que, además de cumplir misiones típicas como conseguir las letras S-K-A-T-E y eso, podremos bajarnos de la tabla para correr, trepar, y hasta conducir coches. ¡De locos, de Tony!

La aventura. *No todo será saltar y hacer tricks. Se anuncia que un modo historia nos hará "abandonar" el skate para correr, descolgarnos por cornisas y brincar a lo Croft.*



Moldeable. *Aunque aún no existe una versión final, se espera que en "THUG" todo sea "retocable", y que puedas crear un skater con tu cara e incluso inventar trucos sólo para él.*

Escenarios únicos. *Podremos crear "el escenario perfecto "en el nuevo editor, que será más variado y permitirá construir en una superficie mucho más amplia.*



Conducir. *Será otra de las brutales novedades de «THUG». En nuestras pesquisas por la ciudad, podremos agarrar un coche para hacer el loco tanto o más que con el skate.*

480 X 1
Rocket Air



ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00

ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03

BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15

BARCELONA 4 tiendas en:
- Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
- Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
- Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
- Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.

BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27

CÁDIZ, 2 tiendas en:
- Puerto de Sta. María
C. C. "El Paso". Tel.: 956 85 31 11
- Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 P.I.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10

CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06

A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66

GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33

LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62

LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel Castaño 95.
Tel.: 98 726 29 00

MADRID, 4 tiendas en:
- Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
- Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel: 91 689 01 60
- Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
- Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.

MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.

MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28

PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.

PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.

SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.

SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.

TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 922 31 18 45.

VALENCIA, dos tiendas en:
- Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
- Sedavi
Avda. de la Albufera s/n
Tel: 96 396 02 40.

VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55

VIGO
C. Comercial c/ Coruña s/n esq. Jacinto Benavente
Tel.: 986 23 56 41

ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

¡¡Descubrimos el último bombazo "galáctico" para GC!!

STAR WARS: REBEL STRIKE

Prepárate para sentir la Fuerza

¡¡SÓLO PARA TU CUBE!!

¿Recuerdas las primeras películas de 'Star Wars'? ¿No? Pues tranquilo, que Lucas Arts y Factor 5 te van a hacer recordar todos los grandiosos momentos de los clásicos de esta saga. Eso sí, será en forma de videojuego, con la calidad que se espera de todos los títulos de esta serie... y ¡¡sólo en Nintendo Gamecube!!

LOS DATOS DEL JUEGO

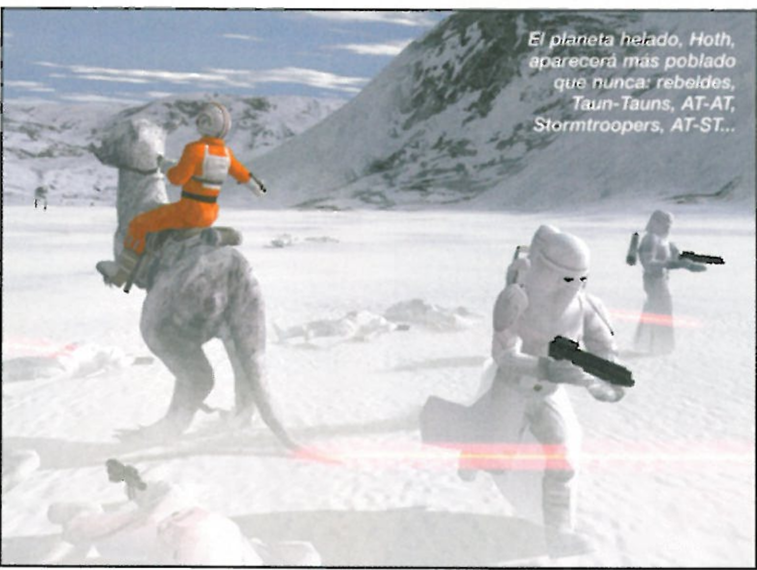
- **CONSOLA:** Exclusivo para GameCube
- **TIPO DE JUEGO:** Aventura + Acción 3D
- **DESARROLLADO POR:** Factor 5/LucasArts
- **LANZAMIENTO:** 23 septiembre 2003


En «Rebel Strike» viviremos combates interplanetarios en un cinturón de asteroides con todo lujo gráfico: explosiones, sombras, texturas hiperrealistas...

EL HÉROE: LUKE SKYWALKER

•Nació en: Tatooine
•Altura: 1,72 m
•Armas: Sable de luz y pistola blaster

El camino del Jedi es difícil a veces, lleno de conflictos y dolor. La vida de Luke, un chico de granja que se convirtió en el mayor héroe de la galaxia, es buen ejemplo de ello. Aprendió a pilotar con un T-16 Skyhooper en el cañón Beggar de Tatooine, y cuando R2-D2 y C-3PO le informaron de la situación de los rebeldes, empezó su "nueva vida", y se convirtió en "el héroe".

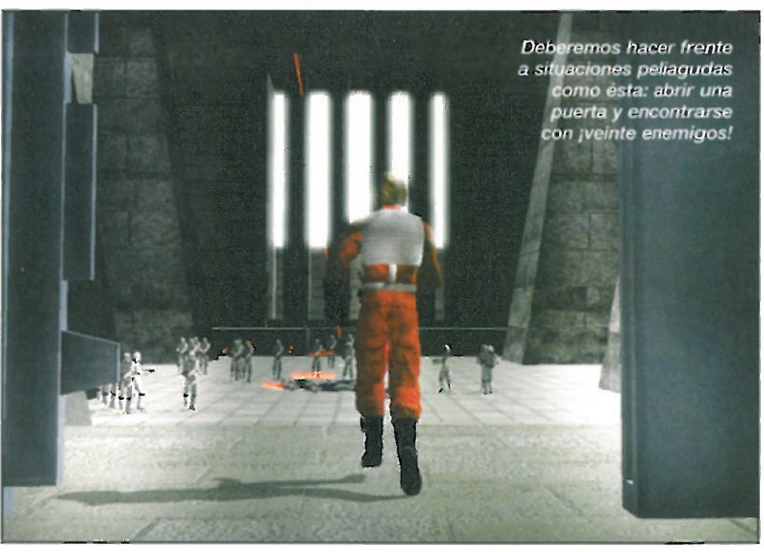

El planeta helado, Hoth, aparecerá más poblado que nunca: rebeldes, Taun-Tauns, AT-AT, Stormtroopers, AT-ST...


Los Ewoks nos ayudarán en Endor. Si un AT-ST molesta, bastará con encargarles una trampa de troncos y... ¡PUM!.

Nintendo y la saga «Star Wars» siempre han hecho buenas migas. Ya en los tiempos de NES y Super Nintendo, salieron al mercado cuatro títulos con los que pudimos comprobar que **hablar de «Star Wars» era hablar de mucha calidad** gráfica y jugable. La cosa continuó con los exitazos de Nintendo 64. Si «Star Wars Episode I: Racer» impresionó con su velocidad y jugabilidad, el maravilloso «Star Wars: Rogue Squadron» subió a ese Olimpo en el que, desaparecida la consola, sólo habitan los juegos verdaderamente irrepetibles. Pero se repitió. «Rogue Squadron» no se fue con Nintendo 64, no. LucasArts decidió que GameCube merecía un título igual de magistral. Y llegó «Rogue Leader: Rogue Squadron II»; en esencia el mismo título de N64, pero con todas las mejoras técnicas que se le podían exigir al cambio de plataforma, y nuevas ideas que lo hicieron aún más jugable.

La rebeldía de Factor 5

Pero... que no, que aún no era bastante, parece ser. El título salió al mercado en los albores de Cube y, dos años después, Factor 5, sus desarrolladores, tienen mucho más conocimiento de las posibilidades de la maquinaza de Nintendo. Por eso **están llevando a cabo el que será su «Star Wars» más trabajado:** «Rogue Squadron III: Rebel Strike». ▶


Deberemos hacer frente a situaciones peliagudas como ésta: abrir una puerta y encontrarse con ¡veinte enemigos!



HANGAR REBELDE: LAS NAVES

Aunque manejaremos algunos aparatos más, éstos son los principales vehículos con los que haremos frente a los imperiales.

X-WING. La nave que destruyó la Estrella de la Muerte. Tiene 4 Laser Cannon Taim & Bak KX9 y 2 Proton-Torpedo Launcher Krupx MG7.

B-WING. Dispone de un Laser Cannon, 2 Proton-Torpedo Launcher, 3 Medium Ion Cannon y 2 Auto Blasters. Bestial.

Y-WING. Sus armas son 2 Laser Cannon, 2 Proton-Torpedo Launcher y 2 Light Ion Cannon.

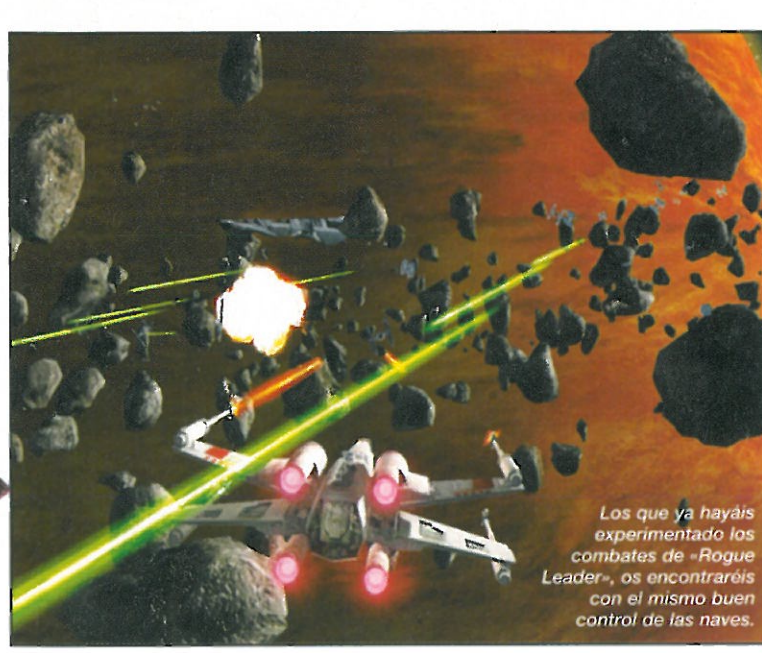
A-WING. La "nave para todo". Lleva 2 Laser Cannon y un Enemy-Targeting Jammer que le permite localizar al enemigo.

SNOW SPEEDER. Es la única nave capaz de hacer frente a los AT-AT con su Harpoon Gun, un cable con un arpón al final. También dispone de 2 Laser Cannon, para la infantería.



El "gran evento" para los fans de la tercera película, 'El Retorno del Jedi', será poder conducir una de aquellas "motos" por los poblados bosques de Endor a toda, no, ¡a más velocidad!

«REBEL STRIKE» PROMETE SER EL JUEGO «STAR WARS» MÁS COMPLETO Y ESPECTACULAR DE LA HISTORIA DE GAMECUBE



Los que ya hayáis experimentado los combates de «Rogue Leader», os encontraréis con el mismo buen control de las naves.

LA PRINCESA: LEIA ORGANA

- **Nació en: Alderaan**
- **Altura: 1,50 m**
- **Arma: pistola sporting blaster**

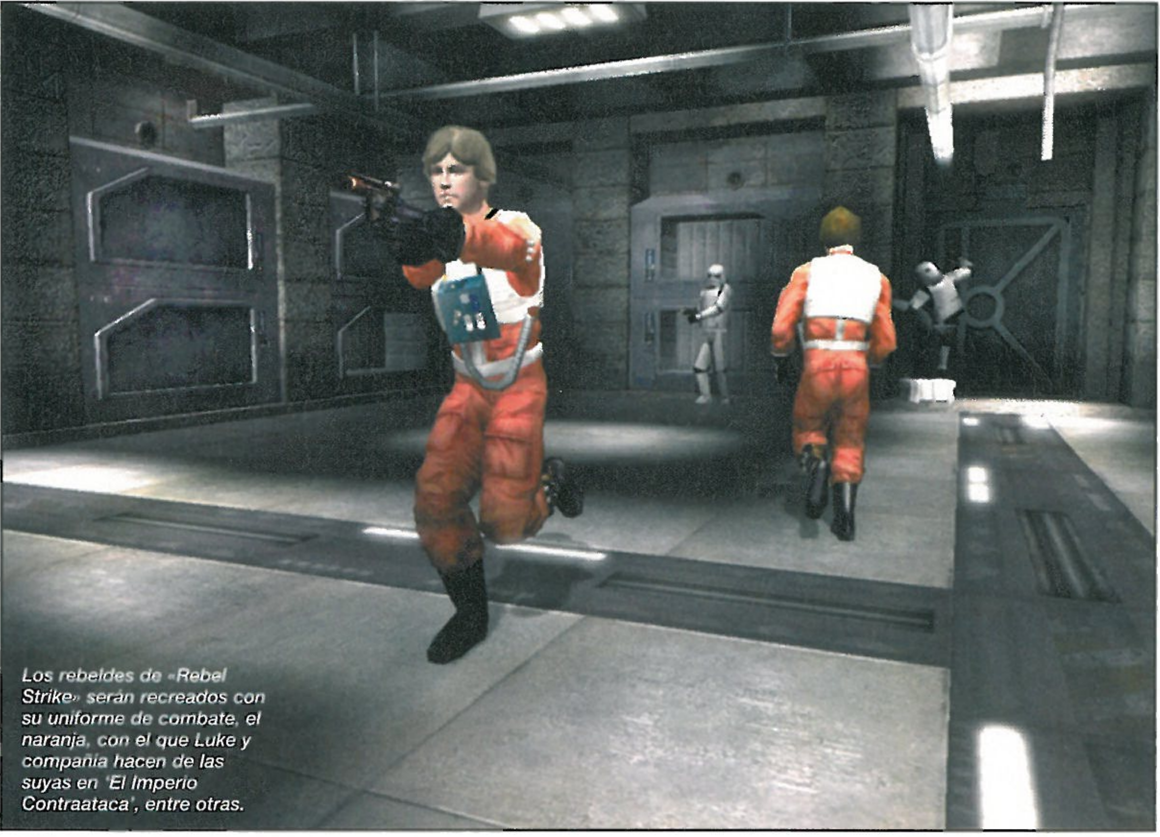
La líder de la Alianza para la Restauración de la República, adoptada por la familia real. Tras ser hecha prisionera por Darth Vader, tuvo el tiempo justo para introducir un mensaje de socorro en R2-D2, mensaje que permitió a Luke y Han Solo liberarla del Imperio.

▶ El ambicioso proyecto contará con **un motor gráfico más capaz aún en el manejo de polígonos** texturados, con el que se nos dará la posibilidad de ver aparecer en pantalla, en el mismo momento, unas sesenta naves (hemos dicho 60, sí) en cualquiera de los muchos combates aéreos. Cada una de esas naves buscando la mejor posición para sacudirnos un "laserazo", tratar de no chocar con un asteroide u otra nave imperial, y a la vez evitar los disparos de nuestro X-Wing. Y todo esto con la superficie de los planetas de fondo también poligonal y mucho más detallada que en «Rogue Leader». Como veis, aunque la mejora gráfica es evidente, el nuevo título recogerá elementos que ya pudimos ver en la anterior entrega para GC. Desde los citados combates entre aeronaves, hasta **el manejo de todo el catálogo de vehículos rebeldes (X-Wing, Y-Wing, Speeder, etc.).** También se prevé que el control, al que realmente pocas mejoras se le podían hacer, se mantenga en el mismo nivel de calidad, tanto por ubicación en el mando como por respuesta. Pero,

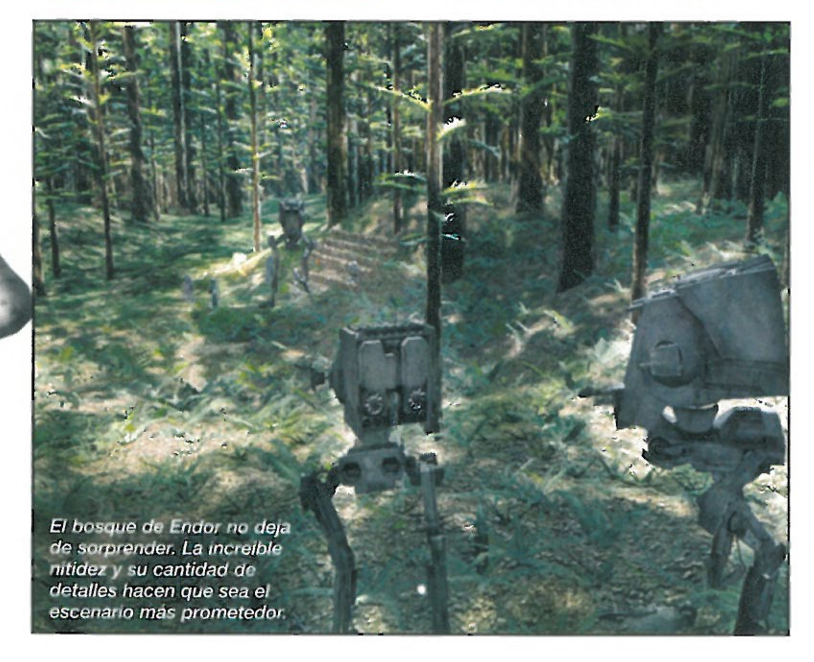
FACTOR 5: GENIOS PROGRAMANDO PARA GAMECUBE

Son sólo 28 personas, pero dan mucho de sí. Además de este «Rebel Strike», están desarrollando herramientas para potenciar el hardware de Cube, como MPEG4 o, con la colaboración de la gente de DivXNetworks, un programa para reproducir vídeo con calidad DVD en nuestra consola. ¡Qué tíos!





Los rebeldes de «Rebel Strike» serán recreados con su uniforme de combate, el naranja, con el que Luke y compañía hacen de las suyas en 'El Imperio Contraataca', entre otras.



El bosque de Endor no deja de sorprender. La increíble nitidez y su cantidad de detalles hacen que sea el escenario más prometedor.

aunque con "lo repe" ya podríamos darnos por satisfechos, **«Rebel Strike» contendrá una muy larga lista de novedades** entre personajes inéditos, vehículos, escenarios interiores, armas, e incluso modos de juego. Sí, sí, porque habrá un modo para dos jugadores, cooperativo, en el que podremos revivir las aventuras de «Rogue Leader», pero a pantalla partida, acompañados por un amigo. Y además seguirá el argumento de 'La Guerra de las Galaxias', 'El Imperio Contraataca' y 'El retorno del Jedi', las tres primeras películas, para que podamos vernos, por fin, protagonizando las situaciones más recordadas de cada largometraje.

¡Esto es la guerra, esto!

Para los fans será todo un placer revivir escenas tan adoradas como las **persecuciones en Speeder Bikes por los bosques de Endor, de 'El Retorno del Jedi'** (que irá con vista subjetiva y a una velocidad capaz de producir mareos al más curtido), o, en la misma película, la posterior captura de un AT-ST para enfrentarnos en las mismas ▶



LAS NUEVAS MISIONES A PIE

REBEL STRIKE INCLUIRÁ MISIONES DE DISPARO Y CORRETEO. Una importante novedad para la serie «Rogue Squadron», y de la que, a modo de pruebas, tenemos estas pantallas de las que se entresaca esta jugosísima información. Hala, a leer:

1. HABRÁ ESCENARIOS INTERIORES. Factor 5 nos pondrá en la piel de un rebelde que tendrá que infiltrarse en bases imperiales, acompañado por otros miembros de la resistencia.

2. MANEJAREMOS A CHEWIE. El diseño del peludo les está quedando muy propio. ¡Y si además berrea, mejor!

3. DESTRUIREMOS AT-AT "A MANO". Nuestro personaje podrá lanzar un cable, trepar y petar un AT-AT, él solito.

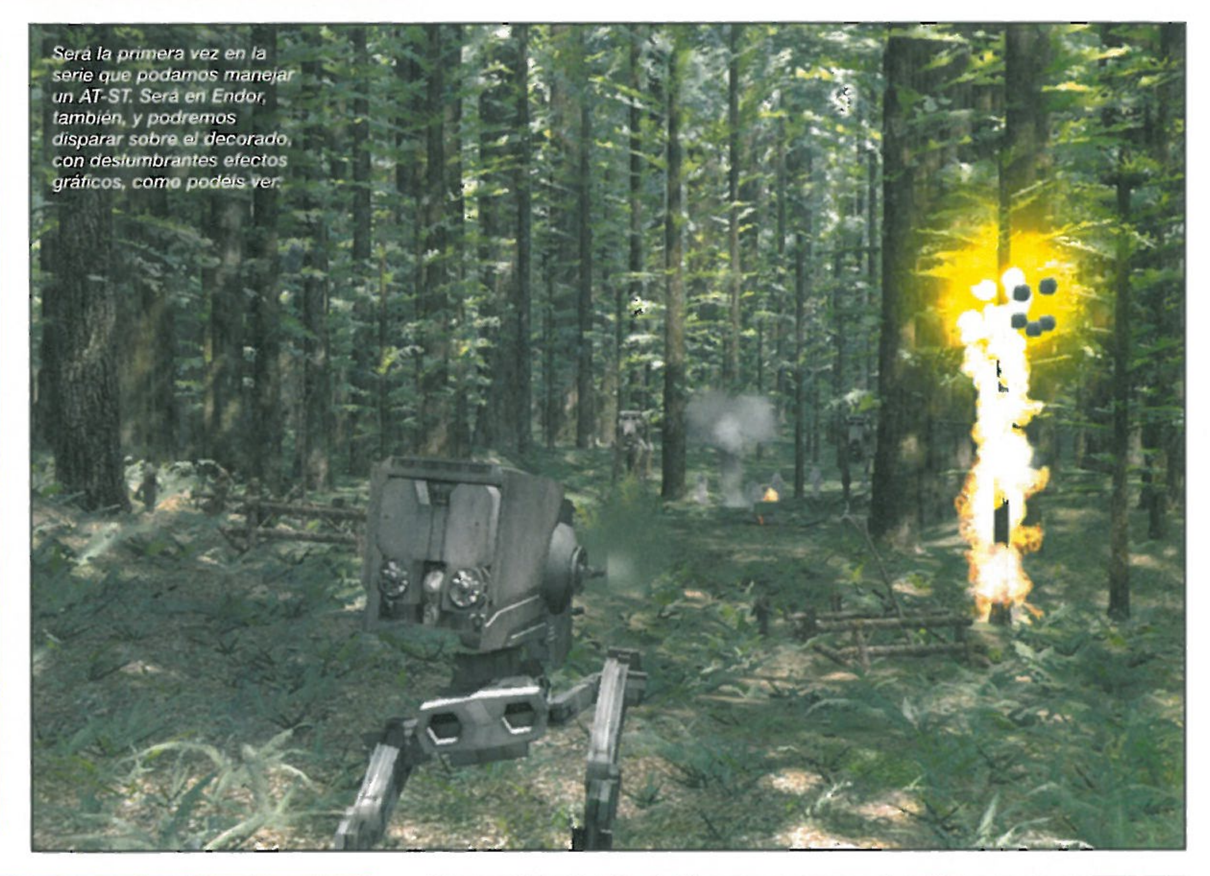
SOLDADO HAN SOLO. Luke y él tendrán que disfrazarse de soldados por un rato para infiltrarse fácilmente en las bases imperiales.

¡«ROGUE LEADER» EN COOPERATIVO!

Que sí, que ya está confirmado. Si creías, como nosotros, que el primer «Rogue Squadron» de Cube era cosa del pasado, entérate bien: «Rebel Strike» incluirá el juego completo «Rogue Leader» para disfrutarlo a pantalla partida con un amigo. ¡Y con los mismos "graficazos", "sonidazo", y todo!



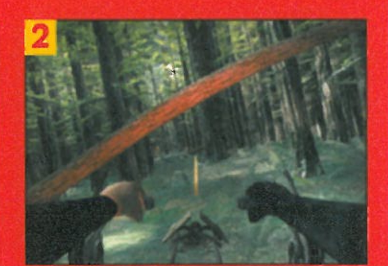




Será la primera vez en la serie que podamos manejar un AT-ST. Será en Endor, también, y podremos disparar sobre el decorado, con deslumbrantes efectos gráficos, como podéis ver.

LOS NUEVOS TRANSPORTES









UN PLACER PARA LOS FANS, PARA LA VISTA, ¡Y PARA CUALQUIER USUARIO DE GAMECUBE! La tercera entrega de «Rogue Squadron» tira la casa por la ventana. Si alguna vez habías dicho "sí, sí, muy majos los X-Wing, pero ya podrían haber hecho una fase con las motos de 'El Retorno del Jedi', ¿no?", ya puedes ir dando palmas de gusto. No sólo encontraremos fases en las que subirnos a "las motos", además, también se te dará la oportunidad de manejar un AT-ST por los mismos bosques de Endor, y hasta de subirte a un Taun-Taun:

1. ENDOR. Uno de los pocos escenarios que nunca habían aparecido en la serie. Será el protagonista en lo que a virtuosidad gráfica se refiere, pues resulta espectacular y, además, será el que mayor sensación de velocidad consiga.

2. SPEEDER BIKE. El vehículo que muchos de nosotros soñábamos con manejar, estará presente. Con cámara subjetiva y una promesa: será tan arriesgada de pilotar como en la película. Los bosques de Endor serán igual de frondosos, y los soldados imperiales perseguidores, igual de pesados.

3. UN AT-ST EN ENDOR. Como en 'El Retorno del Jedi', nos haremos con uno de estos "pollos". A sus mandos, tendremos que arrasar la infantería imperial.

4. TAUN-TAUN, VEN AQUÍ. Si vemos un animal en Hoth que corre por ahí, podremos apresarlo y cabalgar sobre él para llegar más rápido a cualquier lado.



Cuando nos introduzcamos en un traje de soldado imperial, los enemigos nos confundirán con uno de ellos. Si no disparas, claro.

condiciones a los AT-ST manejados por soldados imperiales. ¡Hasta los Ewoks, esos "ositos" tan majos de habla farfullera, tendrán su momento de gloria en este «Rebel Strike»! Podremos **encargarles poner trampas de troncos a AT-ST, o simplemente lanzar pedradas** con catapulta a las huestes imperiales. Talmente como en la "peli". Y si la que queremos recordar es 'El Imperio Contraataca', también tendremos con qué, también. Factor 5 volverá a llevarnos a Hoth, el planeta helado, pero en esta ocasión no sólo nos permitirá manejar un Snow Speeder (esas naves que "se la lían" a los enormes AT-AT), sino además **bajarnos de la nave, ir corriendo a por un Taun-Taun y montar sobre el animal mientras disparamos a los malos.** Y para recordar la primera peli, será la Estrella de la Muerte la escena más representati... ¿qué? Sí, sí, podremos ir a pie.

¡Bájate de ahí!

Los "puestos-puestos" en «Star Wars», sabrán que ya ha habido más de un juego en el que hemos ido guiando a un Jedi por célebres escenarios... "a patita". Entre ellos, «Jedi Outcast» para Cube. Pero en «Rebel Strike» es la novedad que más dará que hablar. Y que jugar. Aunque aún no se sabe con qué


Vamos a hacer una tontería: contar el número de naves que aparecen en esta pantalla. Venga, contad con nosotros: 1, 2, 3... 20, 21, 22... 55, 56, y el X-Wing, 57. ¡Qué combates nos esperan!

SI TE PIRRA «STAR WARS», PREPÁRATE PARA DISFRUTAR MÁS QUE NUNCA EN GC XFDFZZFZ ZZ Z GZ ZGFZ GZ ZZ



EL CARADURA: HAN SOLO

- Nació en: Corellia
- Altura: 1,80 m
- Arma: pistola heavy blaster

Si, en sus días de contrabandista, alguien le dice a Han Solo que iba a ser un héroe de la rebelión contra el Imperio, que se iba a enamorar de la princesa de Alderaan, y que le iban a hacer General de la Alianza, seguro que habría escuchado toda suerte de comentarios cínicos al respecto. Pero así


Parece una foto, con esos brillos tan realistas en C-3PO, ¿verdad? Pues no, es una pantalla; tal será el nivel gráfico de «Rebel Strike».

libertad, sí que se nos dará la oportunidad de "bajarnos del burro" (o del Taun-Taun, vale) en Hoth, y suponemos que en los bosques de Endor ocurrirá lo mismo con los Speeder Bike y AT-ST. La prueba de todo esto la ha dado el equipo de desarrollo, Factor 5, que ha exhibido una demo en la que se puede ver a **un rebelde corriendo con cámara en tercera persona sobre la nieve de Hoth,** mirando hacia arriba con vista subjetiva, lanzando un cable hacia los bajos de un AT-AT y, mientras va recogiendo cable, sacar la espada láser para abrir un boquete y tirar un bombazo dentro, que reviente al... Un momento. El único rebelde con espada láser que conocemos es ni más ni menos...

¡Luke, a escena!

Parece mentira pero, en la serie «Rogue Squadron», nunca habíamos manejado al bueno de toda la vida, Luke Skywalker. El rubito, modelado con total acierto, será sólo una de las estrellas, de todas formas. LucasArts y Factor 5 **también nos permitirán controlar a Han Solo, Leia y, atención, fans... ¡Chewbacca!** ¡El "gorilón en época de berreaaaaargh"! Pero no nos pongamos nerviosos, que aún faltan unas semanas para que podamos liarnos a eliminar imperiales. En cuanto sepamos más sobre el tema, no os preocupéis que os informaremos puntualmente... y a berridos, lo más seguro. La emoción.

¿LOS TIENES TODOS? ¡¡MÁS JUEGOS «STAR WARS»!!

Así que te gustaría parecerte a Luke Skywalker, peinarte como Chewbacca, y vestir un traje de Darth Vader en bodas y bautizos, ¿no? Pues entonces, querrás quieres saber qué otros «Star Wars» han pisado GameCube. Aquí los tienes:

- **«Star Wars: Bounty Hunter» (64,95 E/ NA: 89).** En el papel de Jango Fett, recorre 18 niveles pegando tiros y revoloteando.
- **Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (64,95 E/ NA: 91).** Defiéndete en vista subjetiva con tu espada de Jedi, armas de la Alianza y, cómo no, usando la Fuerza.
- **Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II (64,95 E/ NA: 94).** Combates aéreos en 11 localizaciones de las películas, incluida la Estrella de la Muerte.
- **Star Wars: Guerras Clon (64,95/ NA: 89).** Centrado en el argumento del Episodio II, combate con un montón de nuevas naves.



Seguro que el jet pack de Jango Fett, además de permitirte volar, te hace feliz. ¡Sí, es el mismo que usará su hijo Bobba!



Los soldados del imperio serán sólo algunos de los enemigos a los que tenemos que machacar aquí.



Su impresionante calidad gráfica y la recreación de las situaciones clave de las "pelis", lo elevó a los altares del éxito.



Luchar contra la Confederación del Conde Dooku en el papel de Anakin, Obi Wan o Mace Windu. ¡Menudo espectáculo!

GameCube se toma la revancha

SOUL CALIBUR 2

Link será la superestrella del juego de lucha más esperado de los últimos tiempos. ¡Y ya llega!

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- LUCHA
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO-NAMCO**
- Equipo: **NAMCO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- ¡Sorpresa! Los usuarios europeos vamos a contar con una **versión del juego más completa que en Japón;** en ella aparecerán varios personajes nuevos, como Rock o Hwang.
- **Mucha gente de prestigio ha trabajado en el juego.** Desde los programadores (responsables también de «Soul Calibur» y «Tekken») hasta el dibujante Todd McFarlane, creador de Spawn, o el insigne Miyamoto, que anda metido en todo lo bueno.

EL NÚMERO 1
- En cuanto salga a la calle, este título se convertirá en **vuestro arcade de lucha favorito.** ¡Ya nos lo diréis!



El mismo Link que Nintendo presentó en las primeras versiones de «Zelda GC», ha sido rescatado para el plantel de luchadores de «SC2».

El genial «Soul Calibur», una de las mejores sagas de lucha de todos los tiempos, se presenta en GameCube con la intención de convertirse en el nuevo rey del género. Y lo cierto es que después de jugar (¡sí, ya lo hemos probado, y con intensidad!) unas cuantas horas con la última versión disponible del juego, lo cierto es que lo va a tener "chupao". ¡Os va a dejar alucinados!

En fin, tranquilicémonos. Como casi todos ya sabréis (especialmente si sois asiduos de los salones arcade) «Soul Calibur» plantea **combates uno contra uno en unos escenarios (o rings) abiertos** de los que podemos ser expulsados y perder la pelea en un suspiro. La "chispa" del tema estará en que todos los combatientes saltan al ring con algún tipo de **arma blanca, en plan espadas, hachas gigantes o palos Bo.** Y no sólo cada luchador dominará su propio arma, sino que también lucirá un estilo de lucha determinado, lo que significa que además de propinar estacazos con ese arma, también será capaz de realizar otra serie de movimientos, como presas o patadas. Esta combinación es lo que dará al juego un toque de distinción, ya que en la mayoría de arcades de este estilo se pelea sólo con puños y piernas. ¡Ellos se lo pierden!

¿Y qué haces tú aquí?
Una de las cosas que más llaman la atención de este arcade será el **plantel estelar de personajes.** Y por varios motivos, además. En primer lugar, por la **gran cantidad de combatientes, hasta 15,** con los que podremos jugar de inicio, y eso que habrá algunos ocultos. Pero la mayor sorpresa sin duda os la llevaréis al toparos con una cara que os resultará muy familiar. **¡¡¡Pero si es Link, el protagonista** de toda la saga «Zelda»!!! Pues sí, en carne y hueso (o renderizado, vamos). Namco,

LINK, EL HÉROE DE «ZELDA», será la estrella invitada en exclusiva para GC a este torneo de artes marciales. Junto a él, otros 14 personajes (sin contar los secretos) dispuestos a dar mucha "caña".



Para vencer a los rivales más duros, habrá que sacar el máximo partido a los golpes especiales. Link, "tocado" de rojo, ejecuta aquí uno "marca de la casa".



Eso de que lleven armas afiladas no quiere decir que todos sus golpes los den con ellas. Nuestros luchadores también podrán dar patadas, hacer presas, zancadillas...



UNA GRAN AVENTURA

El modo de juego principal de «Soul Calibur 2», Weapon Master, nos desafiará a superar diversas pruebas de creciente dificultad, como derrotar a los enemigos sin que nos toquen o acabar con ellos en un límite de tiempo muy ajustado. La recompensa a nuestros esfuerzos serán nuevas armas para los personajes, así como trajes extra y otras sorpresas más.



El diseño de los luchadores será uno de los puntos geniales del juego. Todos tendrán un tamaño increíble, perfectas animaciones y gran expresividad. Parecerán reales.



Los efectos de luz serán flipantes. ¡Cómo brilla el espadazo de Link!



Necrid es el luchador creado por el dibujante Todd McFarlane para «SC2».

La calidad técnica del juego será impactante. Tanto personajes como decorados mostrarán un nivel de detalle increíble, y además los combates se desarrollarán como la seda.

responsable del juego, se ha permitido el lujo de regalar a todos los forofos de GameCube la genial posibilidad de combatir con el héroe de Hyrule, quien hará uso de sus armas clásicas como las bombas, el arco o el bumerán para dar caña a sus rivales. ¡Menudo detallazo, no! Además no os creáis que le han metido así de "relleno", como uno más, pues ya os podemos avanzar que **será uno de los personajes más completos y difíciles** de batir de todo el juego. ¡Cómo moláis, colegas! ¡Ah! y no os molestéis en buscar a Link en el resto de las versiones de «Soul Calibur 2», porque... ¡¡es una exclusiva para GameCube!! Seguro que alguno de vuestros amigos se muere de envidia, o mejor aún, ha decidido seguir vuestro consejo y pillarse una GameCube enseguida...

Mucho por jugar

Habrá también sorpresas en los modos de juego. Así de primeras podremos participar en **¡ocho! modalidades** distintas, desde las clásicas Arcade o Versus a la joya de la corona, el modo Weapon Master. En él participaremos en sucesivos combates para acabar con los rivales cumpliendo algunas condiciones, como reducir a nuestro adversario sin que nos aseste un solo golpe o ganar el combate lanzándole fuera del ring. Al ir superando misiones, ganaremos

EL ELFO, EN PLENA FORMA

LINK DEMOSTRARÁ QUE PUEDE PELEAR CONTRA LOS MEJORES. Namco nos brindará la posibilidad de escoger a Link como un personaje del juego. El de Hyrule es exclusiva de GameCube, por lo que el resto de las versiones se quedarán con las ganas. Aparte de su espada, Link podrá hacer uso de sus ítems más clásicos como el bumerán o las bombas. Ya os adelantamos que será uno de los rivales más duros de batir de todo el plantel.



La versatilidad de Link le convertirá en uno de los mejores luchadores.



Con el bumerán podrá golpear a sus enemigos desde largas distancias.



La mayoría de los golpes del elfo serán rápidos y contundentes.



La calidad de los escenarios será soberbia. Y no sólo por la profundidad, sino además por la cantidad de detalles. Fijaos en las columnas, en las pinturas...



El toque "glamouroso" lo pondrán las luchadoras. Todas ellas tendrán un aspecto de lo más sugerente, y además lucirán unos trajecitos talla "mini". ¡Qué cuerpazos!



Si pillamos a nuestro rival por la espalda, podremos tumbarlo con mayor facilidad.



En las repeticiones de los combates disfrutaremos de planos impactantes. Al verlas, a más de uno le darán ganas de apuntarse a la academia de artes marciales.

DURO ENTRENAMIENTO



¡DOMINA LOS GOLPES DE LOS LUCHADORES! El modo de juego "Práctica" nos permitirá aprender sin problemas todos los golpes y movimientos de nuestro personaje favorito. Gracias a un completo tutorial enseguida podremos dominar todos sus combos, presas y golpes especiales. Antes de saltar a la acción, no haríais mal dándoos un garbeo por esta opción. ¡Si no, os liquidarán rápidamente!

Este genial juego de lucha destacará por el desarrollo de los combates, la inmensa cantidad de modos, y la presencia exclusiva de Link en la versión de GameCube. ¡Flipante!

suculentas recompensas, como **nuevos modos de juego, galerías de imágenes** o ¡nuevas armas para los luchadores, hasta un máximo de 12 por barba! **Imaginaos a Link peleando con su Martillo gigante,** una auténtica pasada.

Además habrá siete modos más, desde los clásicos Versus o Survival a otros menos "habituales" como Team Battle (peleas por equipos) o Time Attack. Como veis habrá que **echarle horas al juego** para poder descubrir todos sus secretos.

Pelea con estilo

Como os comentábamos al principio **cada personaje tendrá su propio estilo de pelear,** lo que significa un repertorio exclusivo de golpes y movimientos. Además, cada uno contará con un buen número de **combos y movimientos especiales** por lo que nos costará muchas horas memorizarlos todos... ¡y mucho más tiempo aún dominarlos! Por suerte el control nos pondrá las cosas fáciles, y bastará con emplear tres botones (golpe vertical, horizontal y patada) para realizar la mayoría de golpes, más otro botón para protegernos.

Gráficos de locura

Cualquiera que haya probado este título en las salas de recreativas se habrá quedado embobado viendo un combate tras otro. Perfecto, porque os tenemos que decir que toda la



Los combates en «Soul Calibur 2» aprovecharán al máximo el empleo de armas, y serán tan espectaculares como podéis apreciar en esta pantalla.



El juego presentará hasta ocho modalidades distintas: Time Attack, Versus, Survival... Todos prometen que lo pasaréis en grande... y durante muchas horas.



IMPRESIONANTE DESPLIEGUE

La calidad gráfica del juego dejará a más de uno con la boca abierta. Y no es para menos, puesto que el nivel técnico estará a la altura de la recreativa. Lo notaréis por la gran calidad de las texturas, el detalle de los decorados y su profundidad y las suaves animaciones de los luchadores. No habrá ningún otro arcade de lucha que esté a su altura.



Los personajes (15 + ocultos) podrán realizar una gama de golpes y combos bestial. Cada uno con su repertorio propio.



Algunos luchadores podrán acabar con la barra de energía del rival encadenando una sola secuencia de golpes.



Al movernos sobre escenarios 3D, podremos esquivar los ataques moviéndonos alrededor de nuestro rival.



Para que no nos despistemos en los combates todas las armas dejarán una estela de un color determinado.

calidad técnica del arcade va a llegar intacta, sin restricciones, a vuestra GameCube. ¿Cómo se os ha quedado el cuerpo? Eso quiere decir que los personajes seguirán contando con un grado de detalle espectacular, con unas animaciones gloriosas y con una expresividad increíble. Pero ahí no quedará eso. Los escenarios (diez serán accesibles desde el principio, los demás habrá que ganárselos a golpe de botón) serán incluso más vistosos que en la recreativa, y nos trasladarán a **lugares idílicos,** muy variados, coloristas y con un tamaño y una profundidad que no os vais a creer. En resumidas cuentas, el juego mostrará **los mejores gráficos vistos en un arcade de lucha.** Las pantallas hablan por sí solas, y aquí tenéis un buen montón para empaparos.

Septiembre. Ese es el mes clave. Hasta que no llegue ese momento, o sea, a finales de mes, no podremos ser completamente felices. Así que el mes que viene hablamos, y está claro que todos tendremos una sonrisilla en la cara que querrá decir que...

ARMADOS Y PELIGROSOS

LAS ARMAS BLANCAS SERÁN LAS GRANDES PROTAGONISTAS. La seña de identidad de este arcade de lucha será que todos los personajes saltarán al ring con su arma correspondiente, que dominarán al 100%. Esto otorga al juego un "algo" especial, pues hay que acostumbrarse a medir las distancias, esquivar los ataques, etc. Un aliciente más para no quitar el ojo a este genial título de lucha.



¡Papi, de mayor quiero ser gladiador!

GLADIUS

¿Tienes alma guerrera? Pues prepárate a luchar a espadazo limpio, pero, oye, usando la cabeza.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ROL-ESTRATEGIA**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **LUCASARTS**
- Equipo: **LUCASARTS**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Nuestros gladiadores serán totalmente configurables. Así, además de poder comprar armas, escudos y accesorios, podremos cambiar el color de su vestimenta e incluso retocar su aspecto. Y ponerles apodos...

COMBATES A LO BESTIA

Poner juntos en la misma "arena" a bestias mitológicas, monstruos y gladiadores, dará **como resultado unos combates espectaculares.** Eso, y los conjuros y transformaciones, aseguran enfrentamientos poco tradicionales...



En esta imagen podéis ver el sistema de ataque-movimiento, con la cuadrícula que aparecerá antes de cada turno.



Los modelos 3D y sus animaciones serán increíbles. Incluso estarán bien recogidos los gestos faciales de todos los héroes.



Las bestias serán duras de roer. Por ello siempre deberemos contemplar todas las variables y estudiar el entorno.



Las zonas de combate serán muy variadas. Vamos a recorrer todo el Imperio romano en busca de combates.



VALENS ESTUDIÓ PARA SER UN GRAN ARTISTA Y LITERATO. Pero la escuela de gladiadores que regía su padre le cautivó desde niño. Ahora que su padre ha sido asesinado deberá volcarse en encontrar al culpable y sacar la escuela a flote.



Los combates "a muerte" del circo romano son tan emocionantes que muchas películas y libros se han basado en ellos. Y, en breve, tocará **jugar a ser gladiador.** Lucas Arts son quienes preparan «Gladius», un juego que, aunque no se ceñirá a la historia romana, sí recogerá todos **los espectaculares ingredientes de los grandes combates del Coliseo.** Nos sumergirá en una historia de espada y escudo que, dependiendo del "prota" que escojamos, Ursula o Valens, diferirá en su argumento.

¡Gladiadores, a la arena¡

Aunque la cosa varíe según el elegido, las dos historias girarán siempre alrededor de la escuela de batalla y las "arenas", que será donde se desarrollen los combates. Combates basados esencialmente en la estrategia. **El sistema será el clásico por turnos** decidiendo primero dónde moverte (por una cuadrícula imaginaria), y después, con tranquilidad, una opción entre atacar, defender, lanzar un hechizo... Pero existirá la original posibilidad de errar el golpe, ya que deberemos parar una barra "inquieta" en el punto justo. Si somos certeros en tales lides, iremos ganando combates y avanzando en la historia, **pudiendo reclutar, previo pago, nuevos gladiadores** para que luchen a nuestro lado; subalternos que podremos escoger entre **más de 100 personajes diferentes, de 16 clases distintas.** Entre ellas encontraremos gladiadores "estándar", "magos", los monstruos e incluso algunas bestias mitológicas. No lo perdáis de vista, **estrategas roleros,** que promete.



SER O NO SER LA ESTRELLA

Esa es la cuestión. A lo largo de tu vida como gladiador, y como en todo espectáculo que se precie, el disfrute del público será determinante en el resultado de la batalla. Cuantas más ovaciones recibas, más motivado se sentirá nuestro grupo, incrementando así todas sus aptitudes. ¿Y si nos abuchean? Pues imagina...



DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS



las drogas pasan factura

El **alcohol** mata cada año a 2.000 jóvenes en accidentes de tráfico. La **cocaína** ya causa más urgencias hospitalarias que la heroína. El **éxtasis** produce daños cerebrales. Fumar **porros** además multiplica los efectos del tabaco. Si crees que tomar drogas no te perjudica, entonces infórmate sobre sus consecuencias.

www.sindrogas.es **902 16 15 15**

Vete preparando soldado...¡el ejército te necesita!

DESERT STORM 2

Los "juegos de guerra" están de moda, y más que se van a poner con títulos así de "currados".

DATOS DEL JUEGO

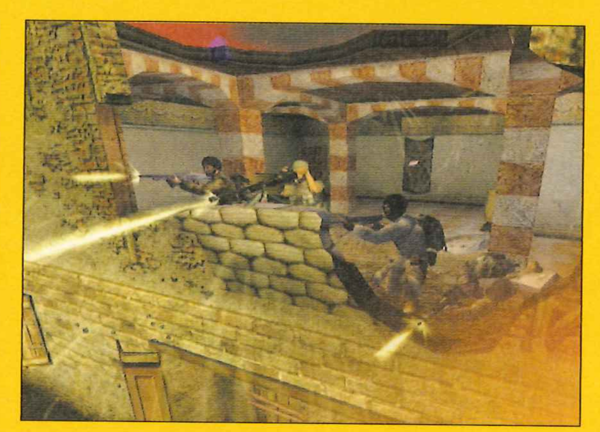
- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN – ESTRATEGIA**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **SCI**
- Equipo: **PIVOTAL GAMES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

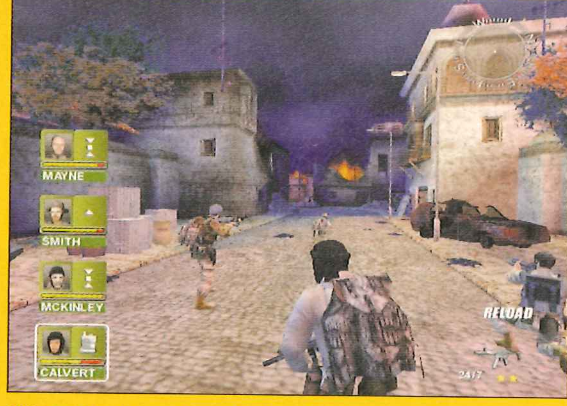
La compañía responsable del juego, SCI, ha tenido muy en cuenta las opiniones de los jugones que disfrutaron con la primera parte. Todos los consejos e ideas que han ido llegando a sus oficinas, se han estudiado y empleado para mejorar el resultado final. En definitiva, un título de jugones para jugones.

¡PRIMER VISTAZO: OK!

La primera impresión ha sido fantástica. Nos ha parecido un título **accesible, adictivo** y bien planteado.



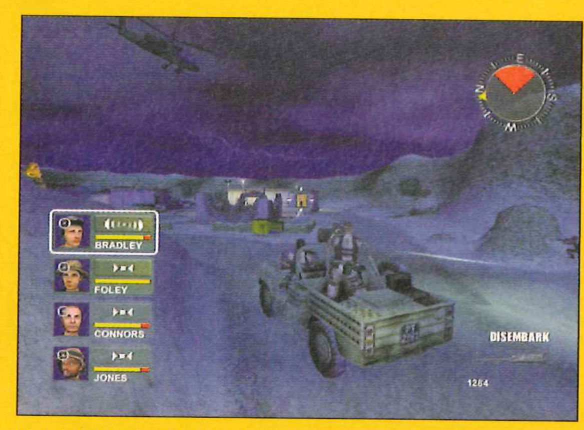
Podremos encargar a cualquier miembro del equipo que cubra una determinada zona, o atrincherarnos todos en la misma...



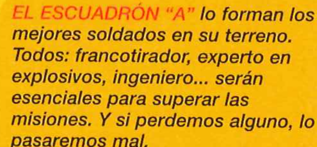
El juego tendrá un desarrollo frenético y muy adictivo, pero no olvidéis que también habrá un gran despliegue estratégico.



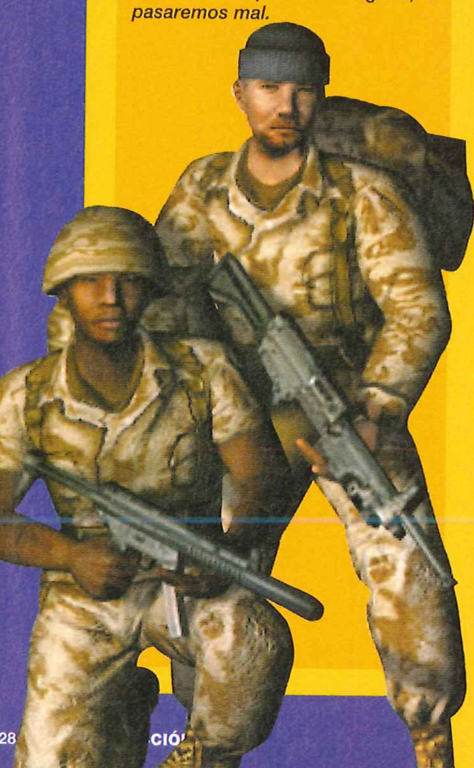
Los carros de combate serán uno de los enemigos más complicados. Pero para eso tendremos bazokas o explosivos...



Habrá fases de conducción en las que todos los miembros participarán activamente. Conduciendo, disparando...



EL ESCUADRÓN "A" lo forman los mejores soldados en su terreno. Todos: francotirador, experto en explosivos, ingeniero... serán esenciales para superar las misiones. Y si perdemos alguno, lo pasaremos mal.



Kuwait ha sido invadida, y nos han encargado a nosotros, el "escuadrón A", un grupo de cualificados soldados, liberarlo. Así que, siguiendo el estilo que mezcló sabiamente estrategia de combate y acción de la buena (tiros, bombas...) de la primera parte, nos adentraremos en una secuela repleta de novedades.

Armado hasta los dientes

Novedades "gordas" en todos los apartados. Desde la cosa visual hasta el nivel de acción, pasando por la inteligencia artificial de los enemigos. Todo ello potenciadísimo, claro. No tenéis más que ver los escenarios en que se desarrollará la nueva entrega, con una **profundidad visual y un nivel de detalle** flipantes, que nos meterán de lleno en el "ajo". Y tanto, porque además se han diseñado con la idea de subir el **nivel estratégico** del juego, que por cierto también será mucho más marcado que en la primera parte. Lo notaréis en el comportamiento de los compañeros, que ahora podrán **cubriros, daros cobertura, lanzar granadas e incluso patrullar** una zona concreta. Esto último será fundamental, porque ya sabéis que los «Desert Storm» van de **infiltración y captura** de bases en terreno enemigo, y, que haya alguien que asegure cada zona conquistada, o se encargue de **eliminar enemigos por decisión propia,** será un lujazo si juegas solito. ¿Y en multijugador? Pues ahí la clave será colaborar con los otros tres colegas, para que la misión no se vaya al garete. En fin, que si todavía no le habéis cogido el aire a estos "juegos de guerra", esperad a probar «DS2» y ya veréis.



Tres son multitud y cuatro... ¡fiesta!

El modo mutijugador será uno de los puntos fuertes del juego. Cada uno controlaréis a uno de los soldados (experto en un campo diferente). Por eso, la cooperación y coordinación serán cruciales para superar todas las fases; las mismas que en el modo individual, aunque más ajustadas.



¡Dale VIDA PROPIA!
www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667
o en el 906.886.671, tu eliges!



Móviles compatibles: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO96 966512

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

Los + VENDIDOS

Nº Ref.	Título
» POP/ROCK NACIONAL	
967142	Que Vuelva Ya Georgie Dann - POP
966795	As De Corazones - POP
★ La Madre De José — Referencia 966838 — Categoría: POP NACIONAL	
967140	Papi Chulo - POP
967154	De Vuelta - OT1
966623	Dime - EUROVISIÓN
967138	Las Tapitas (Anuncio ONCE) - TV
966246	Jesucristo García - ROCK
967121	Boogie Boogie (Anuncio Sunny) - POP
966583	Ratones Coloraos - RUMBA
967114	Quiéreme Otra Vez - POP
967126	Tesouro Do Pirata (Onda Onda) - POP
965544	Danza Del Fuego - ROCK
967112	La Niña De La Palmera - POP
967115	Qué Tiene Ella - POP
967154	De Vuelta - OT1
967113	La Rubia Del Avión - POP
» POP/ROCK INTERNACIONAL	
966507	Lose Yourself - RAP
967141	Au Soleil - POP
967137	St. Anger - ROCK
966711	Somewhere I Belong - ROCK
967104	Dirty Sticky Floor - POP
967094	Faithfulness (Anuncio Scenic) - POP
» VIDEOJUEGOS	
965530	Super Mario Bros.
967117	Starsky y Hutch
★ Crash Bandicot — Referencia 966407 — Categoría: VIDEOJUEGO	
967095	The Legend Of Zelda
» HIMNOS	
965007	Himno Nacional De España
966641	PP (Partido Popular)
★ Centenario Real Madrid — Referencia 966273 — Categoría: HIMNOS	
966700	La Internacional Comunista
966666	El Novio De La Muerte
966828	Himno De La Guardia Civil
966793	Centenario Atlético Madrid

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014



Lista TOP40

Nº Ref.	Título	Categopria
967093	Son De Amores	POP NACIO.
967136	Más Que Nada	A. TANGA S.
966800	Ojú	POP NACIO.
★ Bye Bye — Referencia 966792 — Categoría: POP NACIONAL		
967089	Parando El Tiempo	OT2
967127	20 De Enero	POP NACIO.
966802	No Te Escaparás	POP NACIO.
966750	Jaleo	POP NACIO.
966799	Una Emoción Para Sie...	POP NACIO.
966811	Tu Actitud	OT2

DANCE/TECHNO

Nº Ref.	Título
966270	Radical
965950	Played A Live (Bongo Song)
966214	Flying Free
★ Zanarkand — Referencia 966512 — Categoría: DANCE/TECHNO	
967144	Happy Melody
966306	Lethal Industry
965865	Infected
966570	Liberline
967139	In My Memory
967124	In Tango
966837	Heaven's Gale
966174	Groove 2.0
967110	Fast Food Song

CINE/TELEVISION

Nº Ref.	Título
965002	Misión Imposible - CINE
966617	8 Miles - CINE
965939	Terminator - CINE
★ Bring Me To Life — Referencia 966637 — Categoría: BSO DAREDEVIL	
966264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
966620	Mazinger Z - TV
965574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
965956	El Último Mohicano - CINE
966819	Mucho Pocho - TV (HG)
966536	Shin Chan (estribillo) - TV
967116	Curro Jiménez - TV
967120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
966503	Bola De Dragón - TV



IMAGENES, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964953

Por TELÉFONO: Llama al 906.886.671, marca la referencia y tu número de teléfono.



MILOGO

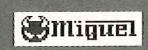
NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Se original y crea tus propios logos!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO96 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

Ejemplo:
Si escribes, MILOGO96 Miguel 104 311 y lo envías al 7667

Recibes este fantástico logo en un instante:



TIPOS DE LETRA

Miguel 105	Miguel 108
Miguel 106	Miguel 104
来喜文友天小 101	Miguel 103
Miguel 112	Miguel 102
Miguel 109	Miguel 107
MIGUEL 111	Miguel 110

ICONOS



Para recibir solo un icono, envía MILOGO96 y la referencia. Ejemplo: MILOGO96 303

LOGOS, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía LOGO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO96 961226

Por TELÉFONO: Llamando al 906.886.671.

PS2 961193	960732	961146	960890	PlayStation 961130	960576
ZELDA 961162	961177	SILENT HILL 3 961227	METAL GEAR 961133	GAMECUBE 961218	961255
IRON MAIDEN 961252	961254	961250	961237	69 llamadas perdidas 961214	961242

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, S300, T100, T108, T400,V100 y V200 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45,M50). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260), SAGEM (Serie 9xx y 3xxx) y PHILIPS (casi todos los modelos). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea.

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es .Teléfono de atención al cliente 902 88 77 38.

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA.



PESADILLA

Una noche de pesadilla te espera....
¿Podrás encontrar la salida del cementerio o morirás en el intento?
Pon a prueba tus nervios y envía PESA96 al 7667

JUEGO DE AVENTURAS

Si la consigues tienes regalo seguro!!!



El BUSCADOR

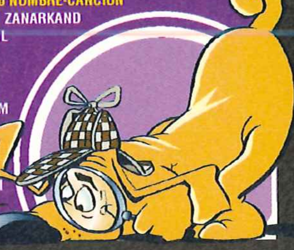
¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

Como funciona?

TONOS
Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO96 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO96 INTERPRETE. Ejemplos: TONO96 ZANARKAND TONO96 EL CANTO DEL LOCO - TONO96 DAREDEVIL

IMAGENES
Envía IMAGEN96 y la categoria o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos: IMAGEN96 BECKHAM IMAGEN96 XXX - IMAGEN96 SHIN CHAN

LOGOS
Envía simplemente LOGO96 y la categoria o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos: LOGO96 TATUAJE - LOGO96 MARIHUANA



La historia se escribe en tu Advance

GOLDEN SUN 2

Otra poderosa razón para comprarte una GBA ya mismo. Este juego de Rol levantará pasiones.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- ROL
- 19 DE SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **CAMELOT**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Buenas noticias para los (muchos) que tenéis la primera parte de «Golden Sun». Conectando dos GBA mediante el cable Link, cada una con su cartucho, podremos descargar información del primer «Golden Sun» a la nueva entrega. ¿Qué tipo de información? Pues podremos traernos a esta segunda entrega a Isaac, el principal protagonista de la primera parte, con las mismas habilidades y poderes que le hubiéramos definido.

EL MÁS ESPERADO

A la vista del éxito de la primera parte, **¿quién no está ansioso, quién no suspira por ver ésta?**



En «Golden Sun 2» volveremos a vivir una mágica aventura llena de combates, puzzles y mucho humor. Todo ello en impresionantes escenarios.

LOS NUEVOS HÉROES. Los "secundarios" del primer «Golden Sun» serán los grandes protagonistas de esta aventura. Félix, el chaval que veis, se ha convertido en el guía, y junto a él estarán un buen número de amigos.

El genial «Golden Sun», el **mejor juego de ROL clásico** disponible para portátil, nos sigue cautivando a todos. Su profunda historia, el carisma de sus personajes y su irresistible desarrollo, lo han convertido en un gran superventas, aclamado por crítica y público.

Por eso estábamos tan impacientes por "hincarle el diente" a la segunda parte, una aventura que volverá a absorbernos de la misma forma -o más- de lo que lo hizo su predecesor. Y como muestra, el primera detalle. Su argumento **retomará la historia justo donde se quedó la primera parte,** aunque ahora la "estrella" será Félix (tranquilos, Isaac, el héroe de la primera, hará acto de presencia en algún momento del juego).

La aventura de «Golden Sun 2» transcurrirá en el **enorme mundo de Weyard**, donde, junto a Félix, tendremos que buscar la forma de activar dos faros mágicos para recuperar el **poder de la Alquimia** (una poderosa fuerza mágica elemental). Por supuesto, Félix no estará solo, sino que le acompañarán un buen puñado de personajes que iremos conociendo a lo largo del viaje. Todos ellos nos prestarán su ayuda en varios momentos (incluso a veces tomaremos su control), bien para darnos información o, sobre todo, para acabar con los múltiples monstruos que no pararán de acecharnos. Se han especializado en combatir y... hablando de esto...

La "gracia" del juego estará en los combates

Si recordáis, uno de los puntos fuertes del primer «Golden Sun» eran los enfrentamientos. A pesar de desarrollarse bajo el sistema de combate por turnos, lo cierto es que resultaban **fluidos, muy tácticos y, encima, vistosos.** Esta misma fórmula volverá a estar presente en la nueva entrega, al igual que las curiosas habilidades mágicas con que contarán los protagonistas. **Gracias a la Psinergía,** nuestros amigos serán capaces de realizar acciones tan dispares como leer la mente de las personas o mover objetos a distancia



Cada cierto tiempo nos veremos las caras con enemigos finales tan peligrosos como este monstruo de varias cabezas. La paciencia será nuestra mejor arma.



La vistosidad del juego te pondrá los pelos de punta. Fíjate sobre todo en la calidad de los escenarios, variados y coloristas, y en las animaciones de los personajes.



PERSONAJES MÁGICOS

Como en el primer «Golden Sun», los protagonistas podrán hacer uso de poderes mágicos a través de su conocimiento de la Psinergía. De esta forma ejecutarán acciones tan alucinantes como leer la mente de las personas que les rodeen o crear remolinos de viento. Saber emplear estas habilidades será fundamental para sobrevivir a la aventura.



Los Djin, las criaturas de aspecto tan simpático, volverán a ser nuestros aliados. Habrá un montón de ellos diferentes, que nos proporcionarán nuevos y flipantes poderes.



Las mazmorras serán los lugares más peligrosos de la aventura.



Los puzzles nos pondrán las cosas difíciles. ¡Habrá que estar despiertos!

«Golden Sun 2» será tan exitoso como su predecesor. Su profunda historia, los fluidos combates por turnos y su enorme calidad técnica, lo convertirán en un superventas.

sin tener que tocarlos. En esta entrega los protagonistas contarán con poderes nuevos respecto a la primera parte, y su utilización será clave para resolver los numerosos puzzles que nos esperan. ¡Y ya os avisamos que algunos serán tan complicados como los que tuvisteis que resolver en el «Golden Sun» original! Id preparando vuestra mente para el reto, que luego hay quejas...

Y encima, en castellano

Otro de los puntos importantes para avanzar: dialogar con cualquier personaje que encontremos Todos nos facilitarán información y pistas extra que nos ayudarán a decidir el camino a seguir. Y para que nos enteremos de todo al detalle, ni que decir tiene que todos los textos de pantalla estarán en castellano. Un detalle genial que nos permitirá advertir además ese fino sentido del humor "made in Nintendo" que nos hará reir en diálogos y situaciones.

El apartado técnico nos permitirá disfrutar de unos **escenarios bellos, imaginativos y llenos de color,** realizados con el mismo motor gráfico de la primera entrega, que bastante alucinados nos dejó. ¡Y encima la aventura nos durará un mínimo de **30-40 horas** (sabiendo cómo resolver todo)! Como veis «Golden Sun 2: The Lost Age» tiene todas las papeletas para convertirse en el ultimísimo fenómeno del Rol. Pokémon incluido.

¡ME GUSTA... COMBATIR!

LOS COMBATES POR TURNOS VOLVERÁN A SER LA SALSA DEL JUEGO. Como en la primera entrega, los combates serán la nota característica de «GS2». Si no los habéis probado aún, no temáis su desarrollo por turnos porque en realidad serán fluidos y estratégicos como pocos. Además, y gracias al motor del juego, disfrutaremos de efectos gráficos muy vistosos y de una apariencia 3D muy conseguida. Y todo estará en castellano, ¡eh!



Los indicadores de pantalla nos ofrecerán todo tipo de información.



Podremos emplear armas y magia para acabar con los enemigos.



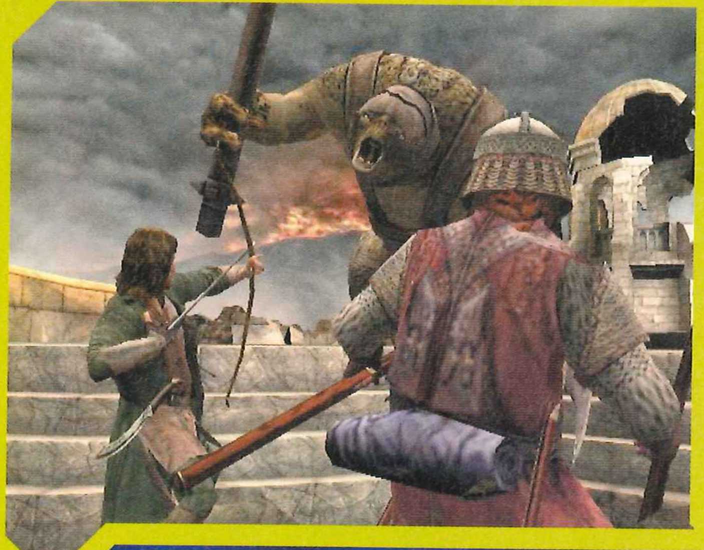
En estos combates, la estrategia será vital para salir airosos.

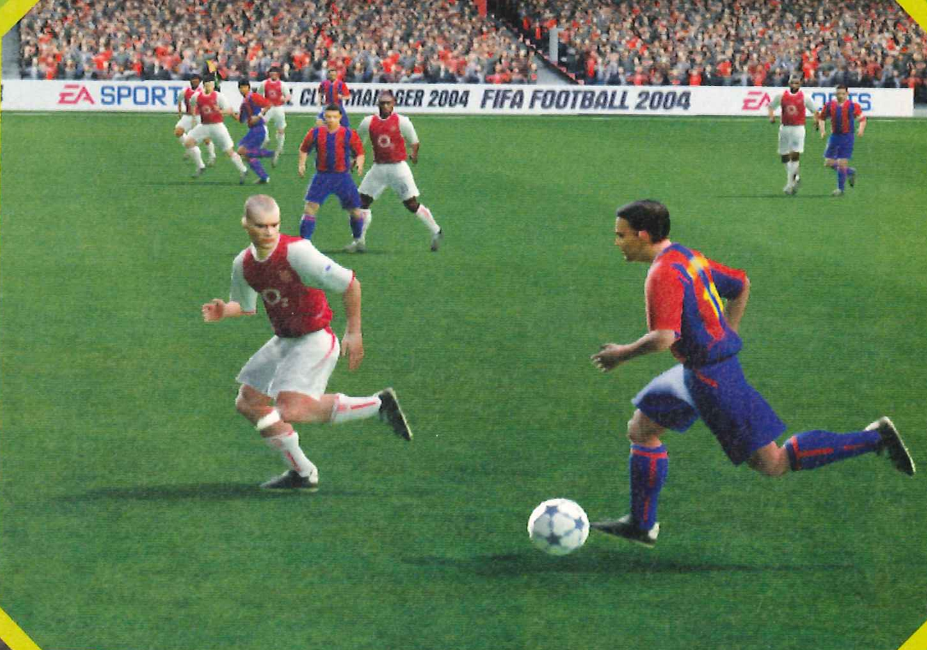
14 NOVEDADES GC Y GBA

¡¡Descubre los nuevos juegos de Electronic Arts!!

LOS BOMBAZOS MÁS ESPERADOS

Desde este momento no vas a dejar de soñar con los geniales pases de «FIFA 2004», el glamour de 007 o la magia de Harry Potter. Vamos a meterte el "gusanillo" con las primeras imágenes de esos titulazos que Electronic Arts prepara para GameCube y GBA.







EN ESTE REPORTAJE...

- **JUEGOS QUE PRESENTAMOS:** 14
- **CONSOLAS:** GameCube y GB Advance
- **FECHAS DE LANZAMIENTO:** Entre los meses de octubre y diciembre de 2003
- **COMPAÑÍA:** Electronic Arts
- **PRESTA ESPECIAL ATENCIÓN A:** «FIFA 2004», «Medal of Honor GBA», «El Retorno del Rey» y «James Bond: Todo o Nada».

APUESTAS DE CINE





¡¡VIVIRÁS LA MEJOR AVENTURA DEL MOMENTO!!

SEÑOR DE LOS ANILLOS: RETORNO DEL REY

■ Lanzamiento: **NOVIEMBRE 2003**

■ Datos: **•NUEVO MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO •VOCES DE LOS ACTORES •8 PERSONAJES CONTROLABLES •12 ESCENARIOS SACADOS DEL FILM**

La tercera entrega de «El Señor de los Anillos» está a punto de caramelo. Y el Anillo Único, a punto de decir adiós. Podréis vivir sus últimos momentos en vuestra GameCube, con un juego que seguirá la línea espectacular de la entrega anterior y del propio film. Esta vez serán 8 los héroes controlables, cada uno con varios caminos y rutas alternativas para seguir la aventura. Además de que podremos saltar, descolgarnos, balancearse o lanzar catapultas, el nuevo control de los personajes permitirá enlazar combos y ataques multidireccionales. El recorrido nos llevará por 12 entornos interactivos, extraídos tal cual de la película, en los que nos podremos mover junto a otro compañero estrenando alucinante modo cooperativo.





¡PONTE EN LA PIEL DE PIERCE BROSNAN!

JAMES BOND: TODO O NADA

■ Lanzamiento: **NOVIEMBRE 2003**

■ Datos: **•LO PROTAGONIZAN LOS ACTORES REALES DE LAS PELÍCULAS DE BOND •MODO COOPERATIVO 2 JUGADORES •VISTA EN TERCERA PERSONA**

La saga Bond da un giro completo y nos mete aún más en el papel del agente 007. Primero, porque la vista subjetiva de «Nightfire» dejará paso a una en tercera persona que nos dará mayor libertad de acción; segundo, porque el papel de Bond lo representará Bond, o sea Pierce Brosnan, que aparecerá con su propia imagen junto a otros actores que también han participado en films del agente, como el Tiburón o William Dafoe (su último gran enemigo). El guión de la nueva aventura es original y nos enfrentará a situaciones de lo más variado en lugares exóticos de los cinco continentes. Al tiempo que combatimos o nos descolgamos de una presa, también conduciremos motos, helicópteros y el Aston Martin. Todo un desafío para este otoño.

TODOS LOS JUEGOS PARA GBA

E.S.D.L.A: EL RETORNO DEL REY

■ Tipo: ACCIÓN
■ Cuándo: NOVIEMBRE

El "retorno" a GBA de «El Señor...» contará con seis personajes (+ 1 oculto), cada uno con hasta 15 habilidades acumulables y un motor de animaciones que estrena ataques y habilidades especiales. Hasta aquí bestial, ¿a que sí? Pues podéis añadir que tendrá un modo cooperativo multijugador vía cable link, y contenido extra al conectarlo con la versión de GameCube. ¡Esto sí que va a ser una gran aventura, amigo Frodo!



Los escenarios tendrán gran calidad, y las animaciones serán espectaculares.



Cada personaje recorrerá un camino único y diferente. Aquí, el de Gandalf.



DEPORTE A TOPE

TODOS LOS JUEGOS PARA GBA

FIFA FOOTBALL 2004

■ Tipo: FÚTBOL
■ Cuándo: OCTUBRE 2003

La versión portátil será igualmente revolucionaria. A la mayor potencia visual vista en la saga, unirá el nuevo sistema de control "off the ball" -maneja a los jugadores sin balón- y la posibilidad de enfrentarte a los mejores equipos del mundo en las 24 ligas que nos ofrecerá.



Será el fútbol más real jamas jugado sobre una portátil. Por control y gráficos.



Los mejores jugadores aparecerán con un nivel de detalle impresionante.







UN "CRACK" JUGABLE, MÁS POTENTE QUE RONALDINHO

FIFA FOOTBALL 2004

■ Lanzamiento: **OCTUBRE 2003**
■ Datos: **•24 LIGAS •500 EQUIPOS REALES •10.000 JUGADORES •30 ESTADIOS •2 MODOS NUEVOS: CARRERA Y ENTRENAMIENTO**

Décimo aniversario de la saga, y celebración por todo lo alto. Objetivo: conseguir el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. La clave: aumentar la oferta jugable con muy buenas ideas. Como por ejemplo dos modos de juego extra, entrenamiento y carrera. El primero para practicar, el otro nos convertirá en managers/presidentes para llevar nuestro equipo a la gloria. Fichando, controlando presupuestos, negociando... El nuevo sistema de manejo permitirá revivir un partido real, podremos dar órdenes a jugadores que no lleven el balón y hacer que se desmarquen, entren al rival... Además se ha diseñado un nuevo sistema para lanzar pases largos con mayor precisión, y se tendrá en cuenta el estado del terreno de juego para el control del balón.





EL BASKET AL MÁS ALTO NIVEL

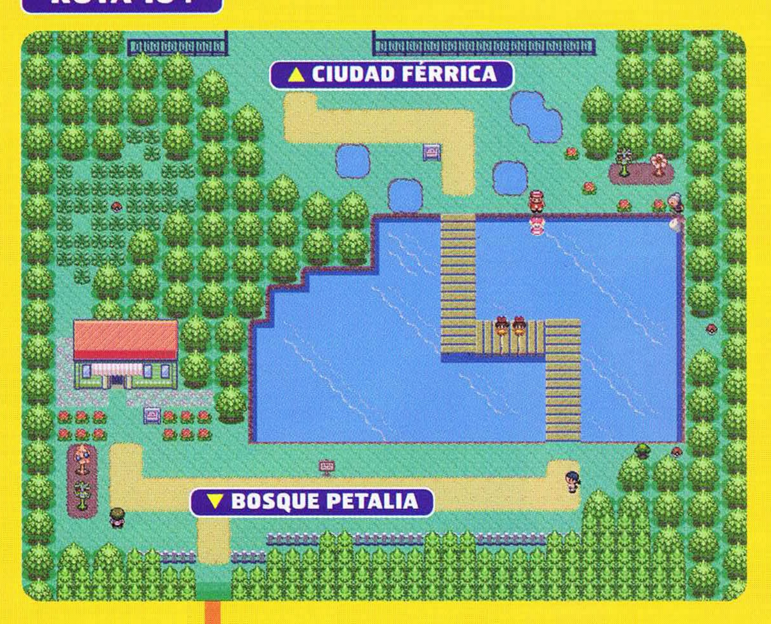
NBA LIVE 2004

■ Lanzamiento: **OCTUBRE 2003**
■ Datos: **•RAÚL LÓPEZ ES LA IMAGEN DEL JUEGO •NUEVO SISTEMA DE CONTROL •OPCIÓN PARA JUGAR CON LOS MEJORES EQUIPOS DE LA HISTORIA**

Con esta nueva edición de «NBA Live», EA pretende lo mismo que con FIFA: el juego perfecto. Y como en el caso del fútbol, han puesto toda la carne en el asador. Para empezar un nuevo sistema de manejo, que llaman 'freestyle control' y nos permitirá acomodar el control sobre los jugadores a nuestro gusto, con total libertad de acción. A ello contribuirá la técnica de captura de movimientos, que nos traerá animaciones reales con infinitas posibilidades. Y si queréis estrellas, además de la que va a aparecer en la carátula (Raúl López, de los Utah Jazz), podréis escoger entre un firmamento: jugaremos también con los mejores equipos de la historia, desde los Boston Celtics de los años 80 a los Chicago Bulls de los 90. Casi nada, ¿eh Jordan?


ÉMON
TM
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

RUTA 104

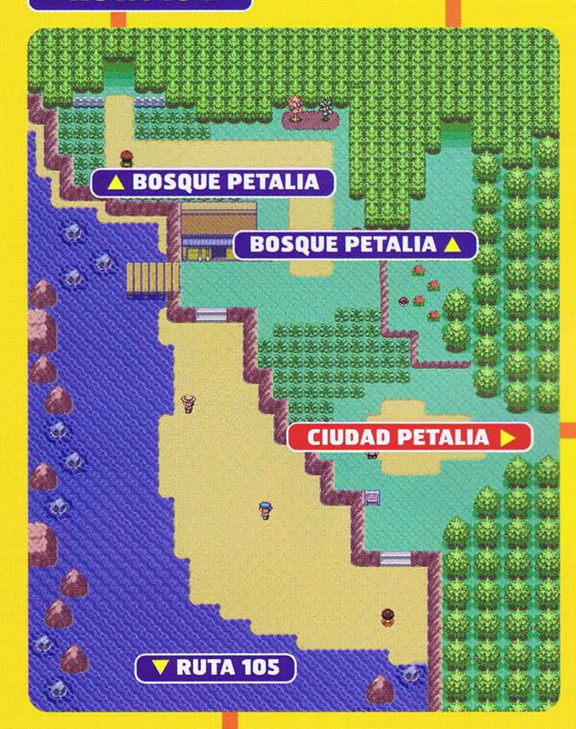




BOSQUE PETALIA

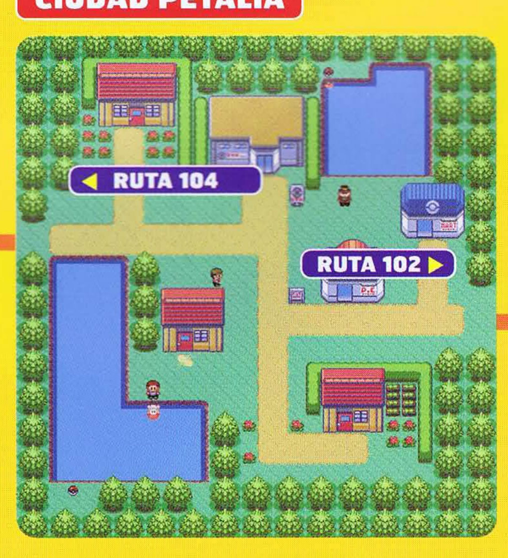
▲ RUTA 104
▼ RUTA 104
▼ RUTA

RUTA 104



Papá trabaja aquí. Ah, ¿no sabíais que nuestro padre es el líder de gimnasio de Ciudad Petalia?

CIUDAD PETALIA



RUTA 103



RUTA 102

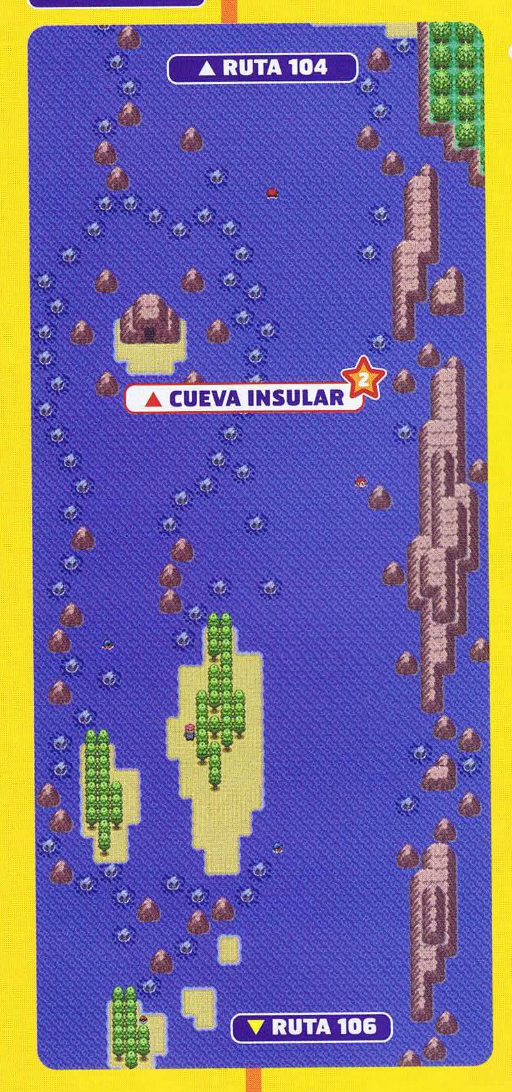




Pokémon R

Mapa de Hoenn

RUTA 105





RUTA 106



¿Cómo podemos atravesar estas rutas acuáticas? Pues en el barco del Señor Arenque.

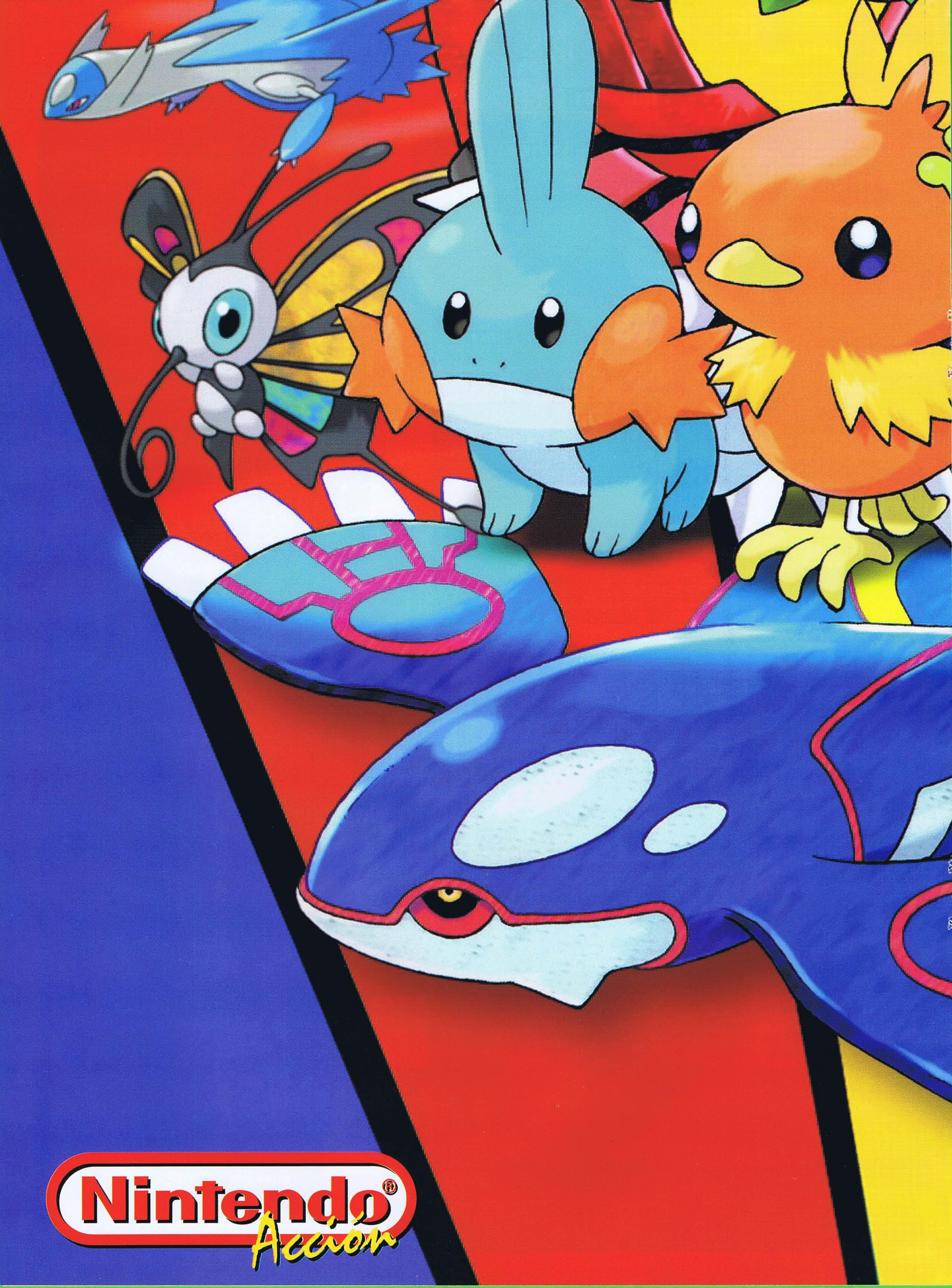
PUEBLO AZULIZA



RUTA 107




The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es


Nintendo
Acción

ona Suroeste





VILLA RAIZ



INICIO

CIUDAD PORTUAL



3 CUEVA GRANITO





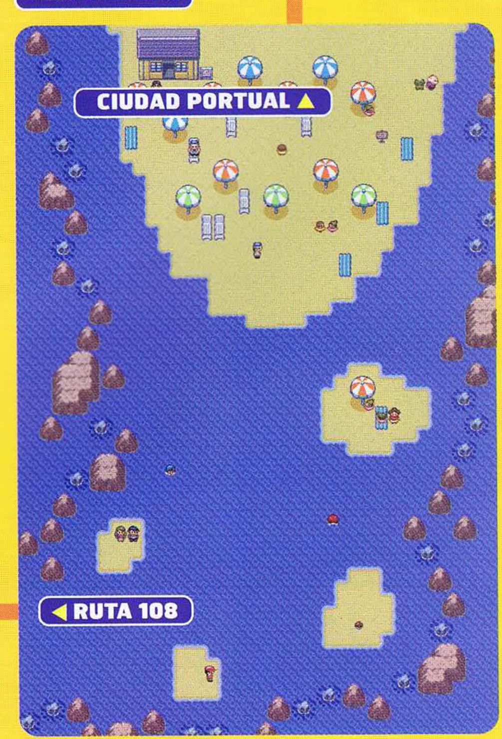


El Profesor Abedul os informa de que para iluminar las cuevas oscuras, como ésta, tendréis que utilizar la MO Destello.





RUTA 109



RUTA 108







104

RUTA 110





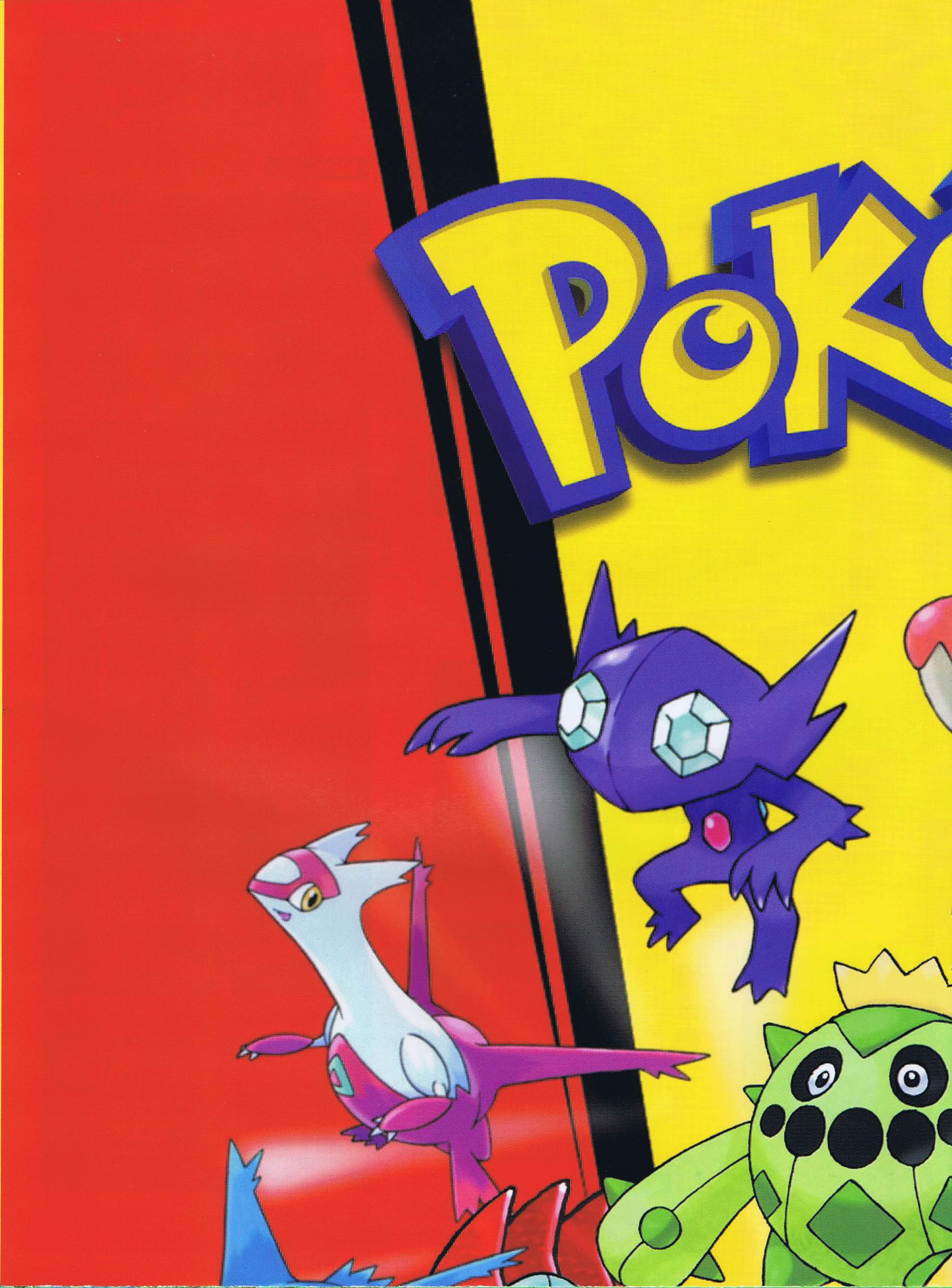


PUEBLO ESCASO





ubí y Zafiro



SEGUNDAS PARTES




"NASÍO PA´ COMBATIR"
MEDAL OF HONOR: RISING SUN

■ Lanzamiento: **NOVIEMBRE 2003**
■ Datos: **•CINCO MISIONES, 10 NIVELES, BASADAS EN HECHOS REALES •NUEVO MODO COOPERATIVO •MÁS DE 20 ARMAS AUTÉNTICAS**

La nueva entrega de «Medal of Honor» nos trasladará al Pacífico en un combate encarnizado contra los japoneses. Nuestro currículum como "marines" comenzará en 1941, en el ataque a Pearl Harbour. De ahí, en plena fiebre de acción 3D, localizaremos cierto oro robado en Singapur, para finalmente hacer una incursión en Guadalcanal. Total, cinco misiones en 10 grandes niveles en los que podremos optar por diferentes caminos alternativos. En todos la atmósfera os trasladará al campo de batalla, con unos decorados superreales, incluyendo efectos atmosféricos. Las misiones podréis realizarlas en solitario o en compañía, gracias al modo cooperativo 2P. Para más, la opción deathmatch proporciona 10 niveles con más de 20 armas auténticas.




¡¡VÁMONOS DE MARCHA, CHICOS!!
LOS SIMS TOMAN LA CALLE

■ Lanzamiento: **DICIEMBRE 2003**
■ Datos: **•25 NUEVOS PERSONAJES •DIEZ NUEVOS "OFICIOS" •+100 OBJETOS OCULTOS •CREA TU PROPIO 'SIM'**

Esta vez tus Sims han decidido dar un largo paseo por los alrededores de la casa, y ver qué hay por ahí. Así que en esta nueva entrega para GC no sólo conoceremos a un montón de nuevos personajes y lugares, sino que además tendremos un universo de acción mucho más amplio a nuestros pies. Visitaremos nuevos escenarios, en coche o en moto, incluso podremos vivir en sitios diferentes. Seremos gangsters, científicos o "fashion victims" y desbloquaremos o encontraremos 100 objetos con los que interactuar con los demás. De modo que habrá que jugar, trabajar y entablar relaciones sociales. Perfecto, un Sims muy avanzado...

TODOS LOS JUEGOS PARA GBA

M.O.H. INFILTRATOR

■ Tipo: ACCIÓN
■ Cuándo: NOVIEMBRE 2003

¡Un «Medal of Honor» diseñado en exclusiva para GBA! Sí, sí, con cinco misiones y tres tipos de jugabilidad: acción, táctica y disparo, que nos permitirán manejar vehículos, como jeeps y tanques, y emplear hasta ocho armas diferentes. Además, si conectamos la GBA a la GC, podremos tener un mapa en tiempo real del juego de CUBE.




LOS SIMS TOMAN LA CALLE

■ Tipo: ESTRATEGIA
■ Cuándo: DICIEMBRE 2003

La versión GBA es de estreno y promete romper moldes, tanto en jugabilidad como en look. Además será compatible con la de GC, y la conexión nos regalará un nuevo nivel, podremos descargar Sims de la versión GC, obtener nuevas habilidades, minijuegos, más objetos-...




TODOS LOS JUEGOS PARA GBA

DISNEY´S PARTY

■ Tipo: TABLERO
■ Cuándo: OCTUBRE 2003

¿A que os mola jugar a «Mario Party»? Pues preparaos para flipar porque la familia Disney nos propone un juego más o menos parecido, en la portátil. Estarán todos los chicos/as Disney, y habrá chulos minijuegos que desafiarán nuestras habilidades en plataformas, acción... Lo vamos a pasar de vicio.





MAGICAL QUEST 2

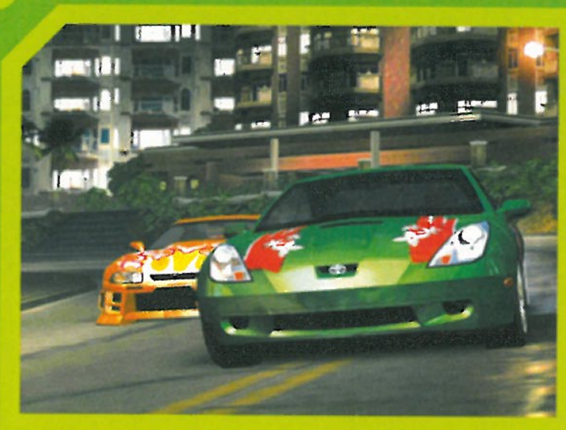
■ Tipo: PLATAFORMAS
■ Cuándo: SEPTIEMBRE 2003

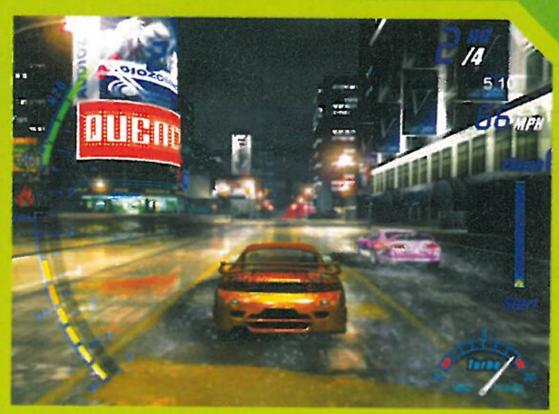
Ya que hablamos de Disney, no podían faltar Mickey y Minnie, que regresan a GBA con el ingenioso plataformas que triunfó en Super Nintendo. Ahora la salsa estará en que podréis elegir un disfraz para cada fase, y usar sus habilidades.





GRANDES SERIES





BIENVENIDO AL MUNDO DEL "TUNING"
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

■ Lanzamiento: **NOVIEMBRE 2003**
■ Datos: **•20 COCHES REALES •100 DESAFÍOS DE CARRERAS •TODOS LOS COCHES "CUSTOMIZABLES" CON LAS MEJORES PIEZAS**

Si os molan las pelis del tipo de 'A todo gas 2', estáis de suerte. En el último «NFS» vamos a conducir poderosas máquinas de correr, totalmente "customizables" gracias al dinero que ganaremos compitiendo. Entre los 20 coches del "catálogo" habrá Subarus, Toyotas y Mitsubishis, y para "personalizarlos" al detalle, no faltarán los grandes fabricantes de componentes, como Sparco, OZ o MOMO (volantes, llantas, asientos, radios...). Tendremos 100 eventos diferentes, en carreras que transcurrirán en distintos momentos del día, para hacernos con una reputación entre los "street racers". Con el prestigio, y algo de dinero, podréis desbloquear más coches y circuitos, para zumbar por las calles moldeadas al detalle de las ciudades.





¡¡YA ES TEMPORADA DE CONEJOS!!
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCIÓN

■ Lanzamiento: **2003**
■ Datos: **•ESTARÁ BASADO EN LA PELÍCULA DEL MISMO TÍTULO DE LA WARNER •PODREMOS INTERCAMBIAR A LOS PROTAGONISTAS, BUGS Y LUCAS**

Bugs Bunny y el Pato Lucas nunca se han llevado muy bien, pero en la última aventura que van a protagonizar ambos, han decidido enterrar el hacha de guerra y colaborar en la afanosa búsqueda del... del diamante del mono azul. La peligrosa misión les llevará por cinco enormes niveles, todos inspirados en la película de la Warner en que se basa el juego. De estilo plataformero, y con toques de acción y aventura, recorreremos lugares exóticos como África, el Área 52 de Las Vegas o Hollywood. Sólo podremos manejar a uno de los "héroes", pero en cualquier momento le intercambiaremos por el otro para aprovechar sus habilidades. Además, veremos personajes "made in Warner", participaremos en mogollón de minijuegos...

SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte POR SÓLO 9€
(gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 301 830
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)
(Horario de verano: julio y agosto de 8,30h a 16,00h)

FAX
902 151 798
(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.es



www.hobbypress.es
(rellena el cupón en la web)

CORREO
Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.
❑ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

EXCLUSIVO GAMECUBE

Acción "techno-lógica"

P.N. 03

¡Chica, eso son movimientos y no los de Lara! Como dispares al mismo ritmo, no va a haber quien te pare.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **SHOOTER**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 12 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de Jugadores: **1**

- Fases: **11 MUNDOS**
- Modos de juego: **2**
- Niveles de dificultad: **2**

- Precio: **63,95 €**
- A la venta: **29 DE AGOSTO**

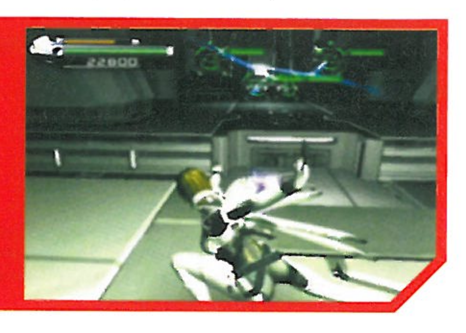
En este shooter de corte futurista nos convertimos en **Vanessa Z. Schneider,** una atractiva cazarrecompensas espacial, con la peligrosa misión de acabar con los robots que amenazan la galaxia. Para convertir en chatarra a tanta máquina, Vanessa cuenta con dos valiosos aliados: un completo **arsenal y su tremenda agilidad.** Haciendo uso de ambos soportes, hay que superar **11 fases** en las que está prohibido dejar de pulsar el gatillo... ¡y quedarse quieto! Sí, porque aquí la amiga Vanessa es muy "dinámica", y no parará **de "mover el esqueleto"** al son de los disparos por muy difícil que se ponga la cosa. Entendedlo: no es que de repente se ponga a bailar como Sonia y Selena, en plan "disco-dance", es que para avanzar, para esquivar, para moverse y para atacar, ejecuta unas piruetas y acrobacias que dejan patidifuso. Y esto hace que la **acción gane en originalidad y espectáculo,** y también que sea muy difícil alejar vuestra mirada del (explosivo) cuerpo de Vanessa. ¡Hay que ver cómo se mueve esta chica!

Disparos estratégicos

Debido al curioso control del juego, que impide correr o saltar mientras disparamos, en esta aventura será igual de importante atacar con eficacia que saber defenderse. Así que hay que aprender a refugiarse tras los decorados, evitar el fuego enemigo, y salir del escondite para contraatacar. Un **toque estratégico** que da gracia al desarrollo, pero que también **rompe la línea de "acción total"** que esperábamos de un shooter como éste. Lo que seguro sí satisfará a todos los jugones son los **alucinantes gráficos,** la atmósfera conseguidísima, y las no menos flipantes piruetas de esta chavala, que ya nos tienen "pilladísimos"...

¡CAMBIA DE LOOK!

Al avanzar en la aventura iremos consiguiendo puntos en función de la velocidad de resolver los niveles, la cantidad de combos que realicemos... Estos puntos podemos canjearlos por distintas ayudas, entre las que destacan nuevas armaduras-trajes más resistentes para Vanessa. Y de paso cambiamos un poco el look.





La ambientación futurista es la bomba. Todo (escenarios y personajes) muestra un aspecto metálico, hay luces por todas partes y la banda sonora es "techno" a tope.



Para hacernos con más puntos debemos encadenar varias bajas enemigas.



Los efectos de las explosiones se salen. Es un juego visualmente espectacular.

¡DESPLIEGA TUS ARMAS!

Para mandar al desguace a tanta máquina, Vanessa cuenta con dos armas fundamentales: los láser y la energía de la armadura.



Los disparos de la armadura son potentísimos. Acaban con todo.



Los láser son más rápidos pero menos contundentes.



Vanessa, en una de sus "ciberposes". Su agilidad es uno de los puntos que debéis aprovechar para acabar con los robots asesinos. Eso, y un arsenal sin comparación.

FUTURISTA La aventura de Vanessa nos traslada a un universo en el que reinan las máquinas, los rayos láser, los efectos de luces y la música techno. En este marco tan futurista vivimos una aventura de acción intensa y cargada de elementos de estrategia.



Para que no os "frían" a balazos, evitad los combates cuerpo a cuerpo y refugiaos en los recovecos de los fondos.



En varios niveles tenemos que hacernos cargo de un enemigo final tan grande como éste de aquí. Cuesta lo suyo eliminarlos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ El diseño y las espectaculares animaciones de Vanessa. Geniales efectos de luz.

▼ El diseño de algunos enemigos, demasiado simple.

SONIDO 87

▲ Los efectos son contundentes y se escuchan de maravilla en Dolby Pro Logic II.

▼ La música techno, ya se sabe, puede llegar a cansar.

JUGABILIDAD 89

▲ La mecánica de juego termina enganchando.

▼ Al principio cuesta hacerse con los controles.

DURACIÓN 85

▲ 11 fases dan para varias semanas de diversión.

▼ Falta un modo multijugador y algún que otro nivel más.

TOTAL



▲ El gran acabado gráfico. **Las animaciones de Vanessa.** La estudiada acción.

▼ **Los toques de estrategia** pueden no gustar a todos. El control, que cuesta.

VALORACIÓN



DISPAROS A RITMO DE TECHNO BAILE

Suena bien la mezcla: disparos, animaciones flipantes en el cuerpo de una atractiva dama cibernética, ambientación futurista. No hay duda de que estamos con un juego de acción diferente, que al ritmo de los láser añade un toque de estrategia, fundamental para avanzar. No le falta originalidad, aunque nos hubiera gustado que tuviera más acción.

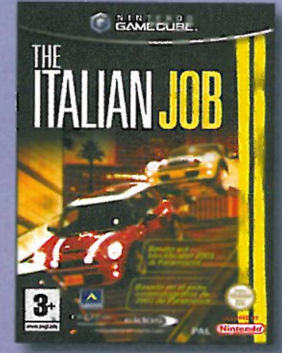
EL RANKING

1. Star Wars: Bounty Hunter
2. P.N. 03

El juego ambientado en el universo de 'Star Wars' sigue siendo la mejor opción para los que busquen acción en estado puro. La aventura de Vanessa os gustará si queréis acción con una variante de estrategia.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **EIDOS**
- Desarrollador: **CLIMAX**
- Tipo de juego: **COCHES/ACCIÓN**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Edad: **MAYORES DE 3 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Fases: **15**
- Modos de juego: **5**
- Datos: **10 VEHÍCULOS**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **15 SEPTIEMBRE**

Kamikaze suelto en Los Ángeles

THE ITALIAN JOB

Con todo el sabor de Hollywood, llega un juego de coches cargado de acción, acrobacias y espectáculo.

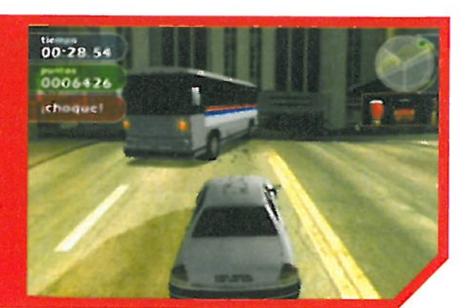
Ya está en GameCube uno de los juegos de coches que **va a romper este año.** Un arcade de conducción basado en una película de las de "gran robo y ladrones de guante blanco" que se estrena en septiembre. Se llama «The Italian Job» y nos propone recorrer la ciudad de **Los Ángeles** para cumplir **diferentes misiones al volante de un montón de vehículos**. Incluido el clásico MINI Cooper. El objetivo es vengarnos del traidor que se quedó con todo el oro que robamos en el "golpe" de Venecia. Y tenemos **15 misiones electrizantes** para conseguirlo. Con actividades como persecuciones, carreras por los túneles del Metro y localización de objetivos. Un riguroso cronómetro evitará que nos durmamos por el camino, y las patrullas de la policía le darán mucho morbo a la acción porque los muy pesados no dejarán de perseguirnos. Y si nos cazan, ¡adiós a la misión! Habrá que estar pendiente del radar que nos sopla su posición en pantalla. Con eso basta para burlar a la "pasma".

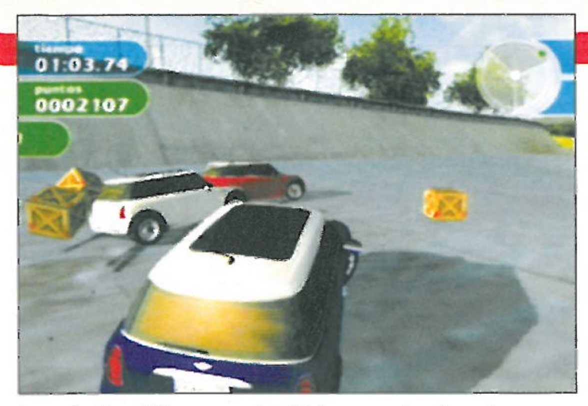
¿Carreras o acrobacias?

Así se desarrolla el modo principal de «The Italian Job», pero no es el único del DVD. Además podemos participar en **alocadas carreras por la ciudad** en las que trataremos de llegar los primeros a la meta, y si elegimos el **modo acrobacias** tendremos que realizar saltos y piruetas al volante para lograr el mayor número de puntos. Como **el control de los coches es muy arcade,** podremos realizar estas acrobacias (ponernos a dos ruedas, derrapar, etc.) con total comodidad. Y ya que hablamos de los vehículos, contaros que están muy bien acabados y que se mueven como pez en el agua, a toda pastilla, por la ciudad de **Los Ángeles,** que por cierto está **recreada con todo lujo de detalles.** Una opción más que recomendable si buscas un juego de coches con mucha acción.

CONDUCTOR EN L.A.

Para conducir por Los Ángeles está claro que no vale con tener simplemente carné de conducir. Para superar las fases tenemos que aprender a pilotar en dirección contraria, realizar un montón de saltos, derrapar, evitar el tráfico... y por si fuera poco, esquivar a los coches patrulla que nos persiguen por la ciudad.

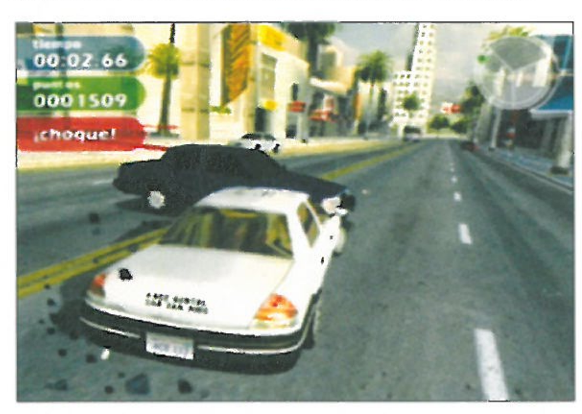




Las estrellas del juego son los Minis, pero además podemos pilotar hasta 10 vehículos distintos: furgonetas, deportivos...



Para llegar a tiempo a algunos lugares hay que buscar atajos, aunque algunos no sean exactamente un camino de rosas...



La calidad gráfica del juego es muy elevada. Desde el inicio nos sumergimos en las calles de un Los Angeles muy real.



Las misiones son muy variadas. Nos veremos metidos en alocadas persecuciones, carreras, huidas a toda pastilla...

AÚN MÁS DIVERSIÓN

Además del modo historia, «The Italian Job» ofrece cinco modos más de juego que son un puntazo. De ellos, nos quedamos con éstos que os enseñamos aquí debajo.


Acrobacias. Al volante de un Mini Cooper son una flipada.


Carreras. El objetivo, cruzar la meta los primeros. ¡Y no es fácil!


Dos jugadores. Carreras con mucha emoción y risas.





Los accidentes y destrozos, con piezas volando y huellas en la carrocería, son casi constantes. Pero ten cuidadín: si te das muchas "castañas", adiós al coche.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

90

- ▲ El "currado" aspecto de la ciudad de Los Ángeles.
- ▼ Algunos vehículos son demasiado "cuadradotes".

SONIDO
91

- ▲ Los diálogos en castellano y los efectos de sonido.
- ▼ Las melodías no destacan por nada en especial.

JUGABILIDAD

92

- ▲ El desarrollo termina picando lo suyo, y los múltiples modos de juego le dan mucha vida.
- ▼ A algunas fases les falta algo más de "chicha".

DURACIÓN

92

- ▲ Modos y extras para alargar el juego sin problemas.
- ▼ El modo principal no es demasiado complicado.

TOTAL

91

- ▲ La cantidad de **modos de juego. El control de los vehículos.** El trabajado apartado gráfico.
- ▼ Algunas **misiones resultan demasiado simples** y no ofrecen grandes retos.

VALORACIÓN



COCHES Y ACCIÓN COMBINAN MUY BIEN

Sin hacer ruido, «The Italian Job» se ha destapado como un juego de coches muy atractivo para GameCube. Sus variados modos de juego garantizan diversión y duración para 1 ó 2 usuarios, y jugarlo es un placer por su acabado técnico sobresaliente. Sólo una crítica: ciertas misiones andan algo escasitas de alicientes. Por lo demás, OK.

EL RANKING

1. The Italian Job
2. Wreckless

El juego Eidos se convierte en el número uno del género por su diversidad de modos de juego y acabado técnico. «Wreckless» entretiene, pero se queda muy por debajo, en todo, del juego que tenemos aquí.

Llega la tercera... y por partida doble

MEGAMAN B. N. 3

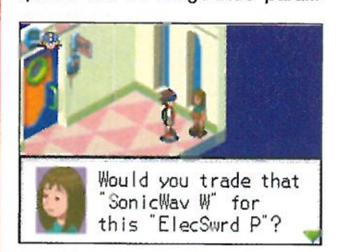
El colega azul le ha pillado el gusto a esto de los RPG, y se presenta con una entrega que mejora a las dos anteriores.

BLANCO Y NEG... ESTOOO

MEGAMAN SALE EN DOS EDICIONES, WHITE Y BLUE. Ambos son el mismo juego con cambios en pequeños detalles gráficos y algún que otro enemigo diferente. Pero lo más chulo es el tema de los chips, ya que tanto en White como en Blue hay algunos chips exclusivos de cada edición.



Si tienes la versión White puedes quedar con un 'amigo Blue' para...



...intercambiar chips. Aunque, en el juego, también los cambian.



Las casillas rojas son los lugares por donde puedes moverte, y las azules son para los enemigos. La acción y el espectáculo están garantizados en estos combates.



Este menú aparece antes de cada turno. La acción se detiene para elegir chips.



En el mundo virtual, aparte de combatir, podemos participar en fáciles minijuegos.

Parece que fue ayer cuando Capcom nos sorprendió a todos con «Megaman Battle Network», un juego de ROL fresco y entretenido que hizo las delicias de todos sus fans. Pero, mira por donde, han pasado dos años, y el éxito cosechado le lleva ya por la tercera entrega ¡y con una cuarta en camino! Este «MBN 3», que llega en **dos versiones con ligeros cambios en cada una de ellas,** nos presenta dos mundos, el real y el virtual. En el primero controlamos a Lan y **nuestro cometido es investigar, hablar con la gente (en inglés), cumplir ciertas misiones...** mientras nos movemos por unos decorados muy agradables gráficamente y con gran cantidad de detalles. El mundo virtual es coto privado de Megaman, y los gráficos resultan bastante más sosetes. **En este internet virtual tienen lugar los entretenidos combates**, donde en un escenario de 18 cuadrículas debemos batirnos con los enemigos.

Pues pelear es divertido, oye

Estos combates son sin duda lo mejor del juego, por su **dinamismo y por la variedad de ataques** que podemos realizar. Resultan **una mezcla muy acertada entre acción y estrategia,** ya que podemos movernos libremente por cualquiera de las casillas rojas y **decidir cuándo atacar pulsando un botón,** como en los arcades de Megaman. Cuando hayamos usado nuestros chips, la pelea se para y volvemos al menú de chips, para seleccionar los del próximo turno. Sin embargo, es una pena que el número de combates sea tan elevado, pues teniendo en cuenta que además el juego es considerablemente largo, esto puede terminar cansando a algunos jugadores. **El apartado técnico en general resulta bastante agradable,** sobre todo en las peleas, con un movimiento bastante fluido. Y en realidad no hace falta más porque es **un juego de ROL largo, con dos mundos por explorar, y un sistema de combate de lo más jugable** que agradará a cualquier fan del héroe azul, y a los roleros en general.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 200 CHIPS DE BATALLA EN CADA VERSIÓN
- Precio: 48,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

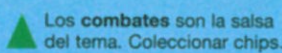
GRÁFICOS 86
Agradables, pero un tanto simplones en el mundo virtual.

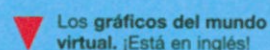
SONIDO 83
La música cumple y va con la acción. Efectos flojos.

JUGABILIDAD 86
Entretenidos combates. Una pena que esté en inglés.

DURACIÓN 90
Hay misiones secundarias y recolección de chips. Para rato.

TOTAL 





VALORACIÓN

Si te van los RPG aquí tienes un buen título para tu colección. Es largo, lleno de secretos, con una historia consistente y un fresco sistema de combate.



Buffy se va de marcha

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Tienes una cita con Buffy, la cazavampiros más guapa y famosa de la televisión. En tu GB Advance, ¿dónde si no?

UN ARSENAL MUY "APAÑAO"

ARMAS ESPECIALES PARA LA LUCHA VAMPÍRICA. Buffy cuenta para su aventura con un montón de armas, como estacas, hachas, puñales, agua bendita, fuego, la típica cruz, etc. Además, se van combinando unas con otras, con lo que el arsenal es muy variado.



Aquí tenéis el menú con todas las armas que se pueden llegar a usar.



Este fusil con láser es de lo más efectivo desintegrando vampiros.



Buffy cuenta con un buen número de animaciones, especialmente logradas cuando se enfrenta cuerpo a cuerpo con los vampiros y zombis que rondan los escenarios.



El bate de béisbol puede ser una buena opción contra enemigos duros de roer...



También hay algún que otro puzzle. Aquí, echamos una partida de tres en raya.

Esta chica no va a dejar ni un solo vampiro vivo en ninguna consola y mientras se prepara para aparecer en GameCube en unos meses, ahora llega a nuestra portátil, para ir abriendo boca, con este «Buffy: Wrath of the Darkhul King».

El caso es que nuestra chica no va a poder cogerse vacaciones, porque un grupo de vampiros ha liberado de su prisión a **Darkhul, un poderoso demonio** que pretende resucitar a todos los vampiros y monstruos con los que Buffy ha acabado en el pasado. Y como no está dispuesta a que esto suceda, necesita que le echemos una mano.

Ataca como puedas

El juego es un tradicional **beat'em up con scroll lateral,** con 16 niveles (no muy largos) con dos ingredientes básicos: la **acción de los combates,** y los constantes saltos en los que debemos demostrar nuestra **destreza plataformera,** para eludir trampas.

Lo más divertido son los combates contra los malos, en los que Buffy, además de manos y piernas usa un **amplio arsenal de armas** (mirad el cuadrito de arriba). Pero el problema es que los malos son poco variados y además muy fáciles de eliminar. Falta variedad... y más jefes finales, que brillan por su ausencia.

Nuestra chica luce una **gama de animaciones muy completa,** pero por contra no se ha solucionado bien el tema del control, que nos lo pone difícil a lo largo de la aventura.

En fin, entretenido, sin ser la bomba, aunque si te gusta Buffy...

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **THQ**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **MAYORES DE 12 AÑOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **16 NIVELES**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Escenarios variados y buenas animaciones para la protagonista.

SONIDO 72
Efectos normalillos y una música sosilla que no ambienta mucho.

JUGABILIDAD 70
Mecánica sencilla, pero con un control no demasiado preciso.

DURACIÓN 68
16 niveles variados, pero muy cortos: se termina muy pronto.

TOTAL 73

▲ Es **Buffy,** y trae un **arsenal de armas** muy chulo.

▼ Su **control,** impreciso, y una **duración** muy justita...

VALORACIÓN

A los fans de Buffy les encantará ponerse bajo su piel en este arcade, de estacazos y saltos difíciles. Ojalá el control y la duración hubieran acompañado.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Infiltración en primera persona, conducción de coches de lujo y un modo multijugador de cine.

Puntuación 90

BURNOUT 2

▸ACCLAIM ▸Conducción
▸59,95 € ▸1-4 J



Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista, más más divertido. Ha mejorado la flota de coches, ha aumentado la velocidad, se ha potenciado el manejo, y los nuevos modos de juego le han dado el toque final.

Puntuación 93

CAPCOM VS SNK 2 E.O.




▸CAPCOM ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 89

CRASH BANDICOOT



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1 J

Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.

Puntuación 86

DEAD TO RIGHTS



▸NAMCO ▸Acción
▸62,95 € ▸1 J

Acción, tiroteos, combates, con un desarrollo variado y divertido. Acompañan puzzles y minijuegos.

Puntuación 87

DIE HARD VENDETTA



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Acción 3D
▸19,95 € ▸1 J

Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.

Puntuación 89

EVOLUTION WORLDS



▸UBI SOFT ▸Rol
▸59,95 € ▸1 J

Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de «Pokémon» y «Golden Sun». Está dicho todo...

Puntuación 87

ENTER THE MATRIX



▸ATARI ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.

Puntuación 90

F-1 CAREER CHALENGE



▸ELECTRONIC ARTS ▸Velocidad
▸62,95 € ▸1-4 J

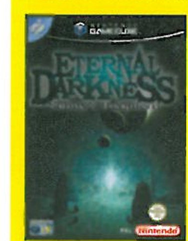
Te permite convertirte en un piloto de verdad. Competir con los grandes y saltar de escudería.

Puntuación 90

ETERNAL DARKNESS



▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J



La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

FIFA 2003

▸ELECTRONIC ARTS ▸Fútbol
▸64,95 € ▸1-4 J



El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.

Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES

THE ITALIAN JOB

▸EIDOS ▸Coches/Acción
▸59,95 € ▸1-2 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una película chulísima. A los mandos de diferentes vehículos, entre ellos los "cool" Mini Cooper, tenemos que resolver una serie de misiones. Bien hecho, entretenido, variado y desafiante. No se puede pedir más.

Puntuación 91

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▸EA GAMES ▸Aventura
▸64,95 € ▸1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

IKARUGA

▸ATARI ▸Shooter
▸49,95 € ▸1-2 J

Un matamarcianos cuyo solo nombre evoca leyenda. Debe ser por sus increíbles gráficos y dificultad...

Puntuación 88

ISS 3

▸KONAMI ▸Fútbol
▸64,95 € ▸1-2 J

Tan espectacular como siempre, pero más arcade que otras entregas y con interesantes toques de "aventura".

Puntuación 88

LAS DOS TORRES



▸EA GAMES ▸Acción
▸64,95 € ▸1 J

Imagínate, en mitad de los campos de Tierra Media, luchando contra orcos y otras malvadas criaturas.

Puntuación 91

LOS SIMS



▸EA GAMES ▸Estrategia
▸64,95 € ▸1-2 J

Resulta divertidísimo convertirte en el cabeza de familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4



▸NINTENDO ▸Tablero
▸44,95 € ▸1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Auténticamente irresistible.

Puntuación 91

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.

Puntuación 90

METROID PRIME

▸NINTENDO ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J



El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción, junto a un nivel visual que deja atrás a todo lo visto.

Puntuación 99

MORTAL KOMBAT D. A.



▸MIDWAY ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado. Esto es serio y duro, violento, para adultos.

Puntuación 91

NBA 2K3



▸SEGA ▸Baloncesto
▸59,99 € ▸1-4 J

Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.

Puntuación 91

NBA COURTSIDE 2002



▸NINTENDO ▸Baloncesto
▸54,95 € ▸1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 87

NBA LIVE 2003

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸64,95 € ▸1-4 J



Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸65,95 € ▸1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía

Puntuación 92

NEED FOR SPEED: HP2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸64,95 € ▸1-2 J

Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.

Puntuación 90

PHANTASY STAR ONLINE



▸SEGA/INFOGRAMES ▸RPG
▸54,95 € ▸1-4 J

Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.

Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¡¡También ha bajado de precio!!

Puntuación 90

P.N. 03



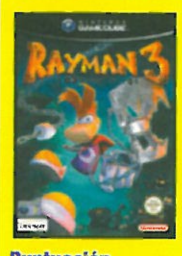
▸CAPCOM ▸Shooter
▸63,95 € ▸1 J

Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.

Puntuación 88

RAYMAN 3

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J



Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.

Puntuación 94

RED FACTION II



▸THQ ▸Acción
▸52,95 € ▸1-4 J

Un shooter en primera persona de apabullante acción. Destaca por sus gráficos y modo multijugador.

Puntuación 89

RESIDENT EVIL 2



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL 3



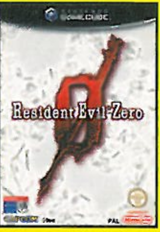
▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J

Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO

▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

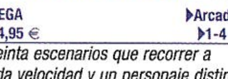


El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE





▸SEGA ▸Arcade
▸34,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que semueven por otras tantas rutas .

Puntuación 91

SPLINTER CELL



▸UBI SOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.

Puntuación 96

STAR WARS BOUNTY HUNTER



▸LUCASARTS ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

STARFOX ADVENTURES

▸NINTENDO/RARE ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



▸LUCASARTS ▸Acción
▸62,95 € ▸1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
02 SUPER MARIO SUNSHINE
03 SUPER SMASH BROS. MELEE
04 METROID PRIME
05 SPLINTER CELL
06 DIE HARD: VENDETTA
07 ENTER THE MATRIX
08 CRASH BANDICOOT
09 RESIDENT EVIL ZERO
10 SONIC ADVENTURE DX

STAR WARS ROGUE LEADER

▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸64,95 € ▸1 J

«Rogue Leader» es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸44,95 € ▸1 J

¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2



▸SEGA ▸Arcade-Party
▸64,95 € ▸1-4 J

Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 95

THE HULK





▸VIVENDI ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

TIME SPLITTERS 2

▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

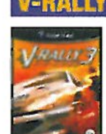
TONY HAWK 4

▸ACTIVISION ▸Skate
▸67,95 € ▸1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

V-RALLY 3



▸ATARI ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM





▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

X-MEN 2

▸ACTIVISION ▸Acción
▸64,95 € ▸1 J

Lobezno tiene tirón, eso está claro, y protagoniza un juego que sorprende por variedad. Técnicamente no tanto.

Puntuación 85

ZELDA: WIND WAKER



▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



El debut de Link es perfecto. La historia, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en "Wind Waker" deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS ROGUE LEADER
2. TIME SPLITTERS 2
3. MEDAL OF HONOR
4. 007 NIGHTFIRE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. NBA STREET VOL. 2
4. NBA 2K3
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SUPER SMASH BROS MELEE
2. ENTER THE MATRIX
3. MORTAL KOMBAT
4. LAS DOS TORRES
5. PRODUCT NUMBER (P.N.) 03

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶44,95 € ▶1-4 J

Un veterano de la estrategia, que ha calado hondo entre el público. ¿Aún no lo has probado?

Puntuación 85

BLACK BELT



▶XICAT INTERACTIVE ▶Lucha
▶42,95 € ▶1-2 J

Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BROKEN SWORD



▶UBI SOFT-BAM! ▶Aventura Gráfica
▶49,95 € ▶1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 86

BRUCE LEE



▶UNIVERSAL ▶Beat'em Up
▶52,35 € ▶1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Rol
▶29,95 € ▶1 J

La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



▶UNIVERSAL ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2



▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

DAREDEVIL



▶ENCORE ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Una de las películas de moda llega a GB Advance en forma de cañero beat'em up. ¡Pero le falta variedad!

Puntuación 70

DAVE MIRRA BMX 3



▶ACCLAIM ▶BMX
▶49,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DIGIMON ADVENTURES



▶BANDAI ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Pon a luchar a estas criaturas en combates con buenos detalles. Bien en jugabilidad, mal en gráficos.

Puntuación 74

DONKEY KONG COUNTRY

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J



Faltaban ellos, los monos, por estrenarse en tu Game Boy. Ya han llegado, gracias a Zeus, con un juego que ya es un título imprescindible. Altísimo de técnica y con una jugabilidad capaz de emocionar a cualquiera. Y si no, leed: 46 fases, 2 estelares protagonistas (y muy monos), minijuegos...

Puntuación 94

DRAGON BALL Z II



▶SEGA ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1-4 J

Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

DRAGON BALL Z



▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
2. SUPER STREET FIGHTER II TURBO
3. YU-GI-OH: WORLDWIDE EDITION
4. FINAL FIGHT ONE
5. MARIO 3: YOSHI'S ISLAND
6. DONKEY KONG COUNTRY
7. GOLDEN SUN
8. WARIO WARE INC.
9. THE HULK
10. SONIC ADVANCE 2

DRAGON BALL Z GBC



▶BANDAI ▶Juego de cartas
▶34,99 € ▶1-2 J

Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

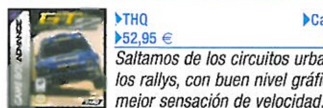
GOLDEN SUN

▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J

En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GT ADVANCE 2

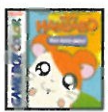


▶THQ ▶Carreras
▶52,95 € ▶1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO GBC



▶NINTENDO ▶Rol
▶29,95 € ▶1-2 J

Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

Puntuación 90

HAMTARO HAM-HAM HEART.



▶NINTENDO ▶Aventura/Rol
▶44,95 € ▶1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2 GBC

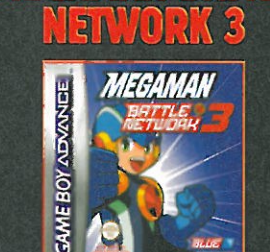
▶EA GAMES ▶Rol
▶42,95 € ▶1-2 J

Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



▷CAPCOM ▷Rol
▷48,95 € ▷1-2 J

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un sistema de combate de lo más fresco. Esa es la salsa del nuevo Megaman, porque mezcla muy bien acción y estrategia, con notable resolución técnica.

Puntuación: 87

HARRY POTTER 2



▶EA GAMES ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

IRIDION II



▶VIVENDI ▶Shooter
▶48,95 € ▶1 J

Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.

Puntuación 90

ISS ADVANCE



▶KONAMI ▶Fútbol
▶44,95 € ▶1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES

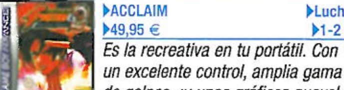


▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶19,95 € ▶1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.

Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2



▶ACCLAIM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Es la recreativa en tu portátil. Con un excelente control, amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

LAS DOS TORRES



▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J

'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA

▶NINTENDO ▶Rol
▶39,95 € ▶1-4 J



El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto de juego más vendido del mundo a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza.

Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

METROID FUSION

▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.

Puntuación 95

MICROMACHINES



▶ATARI ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME



▶UNIVERSAL ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1 J

Una gran segunda parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡¡y qué precio!!

Puntuación 89

TEKKEN



▶NAMCO ▶Lucha
▶54,99 € ▶1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶44,95 € ▶1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶Rol
▶49,95 € ▶1-4 J





Por fin, ya están aquí las nuevas ediciones. Con todas las novedades que esperabais, pero con la fidelidad al estilo de juego que tanto nos ha gustado. De nuevo, van a hacer historia.

Puntuación 98

SPYRO: SEASON OF ICE

▶UNIVERSAL ▶Aventura-acción
▶29,95 € ▶1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

TOMB RAIDER

▶UBI SOFT ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

YU-GI-OH! GBC

▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶39,95 € ▶1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3



▶CAPCOM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

V-RALLY 3



▶ATARI ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

01. YU-GI-OH: DUELO EN LAS TINIEBLAS
02. POKéMON PLATA
03. POKéMON ORO
04. POKéMON AMARILLO
05. POKéMON CRISTAL
06. DRAGON BALL Z
07. HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
08. POKéMON ROJO
09. ZELDA: ORACLE OF AGES
10. ZELDA: ORACLE OF SEASONS

STUNTMAN



▶ATARI ▶Conducción
▶49,95 € ▶1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

WARIO LAND 4





▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

RAYMAN 3

▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J



Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación 94

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,00 € ▶1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

SONIC ADVANCE 2

▶SEGA ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SUPER STREET FIGHTER II

▶CAPCOM ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

X-MEN 2



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Tiene el tirón de la película y un desarrollo variado y divertido, pero quizá se haga un poco corto.

Puntuación 86

SPLINTER CELL

▶UBI SOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J



El juego de espías más famoso de las consolas "gordas" tiene ya su versión para GB Advance. En la portátil, la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una estudiada jugabilidad. El desarrollo ha variado, pero no el espíritu. Es "Splinter Cell" de purísima cepa.

Puntuación 95

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

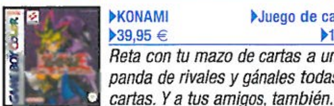
YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,00 € ▶1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación 95



NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHI'S ISLAND
2. SUPER MARIO WORLD
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. RAYMAN 3
5. SONIC ADVANCE 2

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
1. LEGEND OF ZELDA
2. METROID FUSION
3. GOLDEN SUN
4. DRAGON BALL Z II

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. MEGAMAN B. N. 3

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. ISS ADVANCE
4. DAVE MIRRA BMX 2
5. GT ADVANCE 2

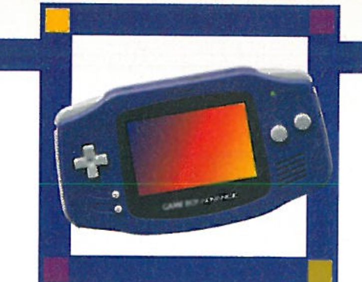
LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKéMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

NUESTRA RECOMENDACIÓN▶ No tememos repetirnos un mes más. Si aún no te has hecho con los nuevos Pokémon, ¡consíguelos ya!



- Te ayudamos a completar toda la aventura.
- Localización de los secretos (Cápsulas, Namekianos, Bolas de Dragón...)
- Pistas y claves para dar caña a los jefes finales.

Cell quiere destruir el mundo, pero tú no vas a dejarle, ¿no?

DRAGON BALL Z LEGACY OF GOKU 2

Goku, Gohan, Piccolo, Trunks, Vegeta... un montón de Namekianos, e incluso el malvado Cell. Todos los personajes de tu serie favorita te están esperando en esta aventura en la que los combates... ¡están "chupaos"! ¡A por ellos!

Antes de empezar...



1



2

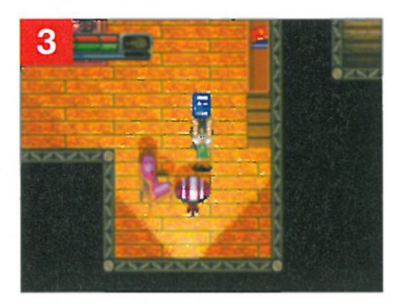


Objetos de inventario.

A continuación, te detallamos los principales objetos del inventario, su utilidad y el lugar o la manera de hacerte con ellos.

- **Alubias Senzu.** Sirven para **recuperar la energía y la magia al máximo.** Puedes llevar hasta tres de ellas a la vez. Las tres primeras te las entrega Yajirobe, pero las siguientes te las tendrás que ganar dando pescados a Korin, en la Atalaya [1].
- **Pescados.** Suelen dejarlos cuando mueren los enemigos que se hallan cerca de zonas acuáticas. **Cuando consigas tres de ellos, ve corriendo a dárselos a Korin**, que a cambio te entregará una Alubia Senzu.
- **Cápsulas de fuerza, poder y resistencia.** Las hay por todo el mundo y tienen tres niveles distintos. Pueden **aumentar en uno, tres o cinco puntos el atributo elegido,** entre fuerza, poder y resistencia.
- **Galletas.** Te las entrega la mujer del Dr. Briefs cada vez que le hablas. **Recuperan un poquito de vida,** aunque en niveles avanzados no tienen prácticamente utilidad.
- **Cápsula Dorada.** Se obtiene tras encontrar la 25 Cápsulas Doradas del Dr. Briefs, y con ella en tu inventario **puedes ir rápidamente al mapamundi desde cualquier punto del mundo,** siempre que no sea un interior.
- **Explorador.** Después de hablar con Bulma en Capsule Corp., te hará entrega de una nota que tendrás que llevar a la tienda de electrónica, en Ciudad Oeste. Con ello obtendrás la pieza que falta para completar el Explorador [2]. Este artilugio **sirve tanto para ver el mapa de donde te encuentras como de escáner en los enemigos.** Más adelante, Bulma te entregará dos mejoras, una para ver pantallas no visitadas y otra para localizar las **Bolas de Dragón.**

1. Distrito Este 439





OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
Libro de Matemáticas	Frieza
Armadura	----

Todo empieza cuando Chi-chi te dice que busques el libro de matemáticas. Obediente, en cuanto tengas el control de Gohan, ve al piso de arriba y recógelo de la mesa [3]. Entonces, regresa al primer cuarto para ponerte a estudiarlo y Gohan se quedará frito. En el sueño, ve a romper la barrera de nivel 1 y te tocará enfrentarte a Frieza. **Acribíllale con las bolas de fuego para quitarle media barra de energía** [4], y remátalo acercándote para golpearlo. Si te ves en apuros, rompe las rocas para pillar vida. Esta pelea es bastante sencilla y, una vez que le ganas, el sueño acaba y suena el teléfono. Es Krillin, y debes reunirte con él. Ve a la barrera de nivel 2 que había antes de tu encuentro con Frieza, y **pilla dentro la armadura**.

2. Páramos del Norte





OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
----	Tres pequeños robots

Acaba ahora con los tres robots para desactivar la **barrera de electricidad** que te impide el paso [5] y, una vez llegues donde se encuentra Piccolo, ve al borde del acantilado y observa la escena en la que llega **Frieza con su padre** [6]. Cuando se termine, sigue a Trunks por el punto de vuelo y ponte a hablar con él. Tras la larga e interesante charla entre Goku y Trunks, regresa a Distrito Este 439.

NO TE OLVIDES DE...

NAMEKIANOS 1 Y 2

Namekiano 1. Avanzado el juego, en busca de la Bola de Dragón 4, a la derecha de la barrera de Goku en nivel 35. Ve al fondo y lo hallarás entre los árboles del camino.
Namekiano 2. Cuando regreses a esta zona con Goku, activa el puente para poder llegar hasta él.

3. Distrito Este 439 y Ciudad Oeste





OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
Sándwich Club Descapotable	Lobos
Periódico de hoy	Serpientes
4 Niños desaparecidos	----

La visita al Distrito Este 439 es más bien rápida. Simplemente, lo mejor será que vayas un ratillo al bosque del sur **a subir algún nivel,** lo que te vendrá muy bien. Cuando veas que es suficiente, accede al mapamundi para ir a Ciudad Oeste [7].

Ciudad Oeste

Habla con Satan para saber por qué motivo no ha dado ya comienzo el desfile y éste te cuenta que el desfile no va a comenzar hasta que le lleves un **Sándwich Club Descapotable** [8]. Además, te firmará un autógrafo. Pues a hacer de camareros...: Vete al restaurante Big Mouth y habla con el encargado. Si quieres que prepare el Sándwich, te pedirá que le traigas **el periódico de hoy,** y si no lo haces, el tío se cabrea y no prepara nada. Pero como el kioskero está preocupado por su **hijo, al norte de la ciudad,** antes tienes que encontrarlo para poder obtener el periódico. Vaya, que nos han tomado por el botones...

Autopista Ciudad Oeste

Avanza todo el tiempo por el bosque eliminando a los enemigos, que son los lobos y serpientes que ya has conocido, y darás con **una niña desaparecida hacia el oeste.** Vuelve sobre tus pasos y al norte podrás ver a **otro niño, rodeado por 3 lobos.** Adelante, Yayirobe te regala una Alubia Senzu, ya sabes, de esas que te reponen totalmente. **Dentro de la cueva encontrarás a una tercera niña** y, por último, tras cruzar el puente y **junto al autobús volcado,** verás al último de los 4 niños que estaban desaparecidos [9]. Tras esto, el kioskero volverá a abrir su puesto y te regalará un periódico de hoy, que rápidamente llevarás al encargado del Big Mouth para que prepare el dichoso Sándwich para Satan. ¡Uf!

NO TE OLVIDES DE...

CÁPSULAS DORADAS

Una vez que llegues a la Ciudad Oeste por primera vez, ve a hablar con el Dr Briefs, en Capsule Corporation. Te dirá que se le han perdido 25 Cápsulas Doradas y te pedirá que las recuperes para él. Las cápsulas están desperdigadas por todo el mundo y las puedes ir cogiendo a medida que avances en la aventura. Una vez las tengas todas, el Dr. Briefs te dará una Cápsula Dorada. Con ella, cuando quieras ir al mapamundi desde casi cualquier lugar, entra en el inventario, selecciona la cápsula y úsala para salir. Muy útil.
Cápsula1. Habla con Satan nada más llegar a Ciudad Oeste y, tras la charla, te dará un autógrafo. Entonces ve al parque y habla con un chaval que está por ahí dando vueltas. Te cambiará el autógrafo por una cápsula, y los dos felices.



4. Ciudad Oeste y Aldea de los Triceratops







OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
Disco "Ojos del León"	Rey Triceratops y sus soldados

Resulta que Satan, no contento con el Sándwich, ahora te dice que le traigas el disco, "Ojos del León". Esta vez será más sencillo, pues está en la **tienda de antigüedades.** El encargado, que es un tío majete, te regalará el disco que necesitas para que el desfile pueda comenzar **[10]**. Por fin **puedes hablar con Piccolo y además tener control sobre él [11]**. Ahora, cuando hables con el alcalde, un nuevo objetivo se añadirá a tu diario: **Salvar la Aldea de los Triceratops,** al sur de la Ciudad.

Aldea de los Triceratops

Ten cuidado con los enemigos de la primera zona, antes del poblado, pues pueden ponerte en más de un aprieto. Ya adelante, una vez que empieces a avanzar entre todas esas cosechas evita como sea a todos los **triceratops** que veas, puesto que no podrás matarlos, hasta que llegues a la pelea con el Rey Triceratops. Permanece atento cuando vaya a embestir para evitarlo, y el resto del tiempo dedícate a **atacarle rápido sin que le dé tiempo a reaccionar [12]**. Ten en cuenta además que no hace falta vaciarle la barra de vida al completo ya que se rendirá cuando vea que está perdiendo. Al volver a Ciudad Oeste aparecerá **Cooler, hermano de Frieza,** el cual dice que esperará a Goku en Nuevanamek.

NO TE OLVIDES DE...

CÁPSULA DORADA

Cápsula 2. En la Aldea de los Triceratops, pasando bajo el puente antes de llegar a la aldea.
Cápsula 3. En la Aldea de los Triceratops, en una pantalla a la izquierda, cerca del comienzo.
Cápsula 4. En una pantalla un poco escondida al principio de la Autopista de Ciudad Oeste (yendo por la parte derecha).
Cápsula 5. Cuando puedas entrar en la casa del alcalde de Ciudad Oeste encontrarás varias cosas interesantes. Que si un namekiano, que si la llave de los Apartamentos Ciudad Oeste B... y sí, también encontrarás una cápsula dorada.



5. Señor de la Guerra





OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
Llaves de la Ciudad	----

De repente, justo cuando le van a dar a Satan las Llaves de la Ciudad, un anciano llega de improviso, las roba y se mete en el **Dominio del Señor de la Guerra.** Aprovechando que tú estás por ahí, te encargan que las recuperes lo antes posible. Ve hasta la playa, al oeste, y encontrarás allí la casa del anciano **[13]**, quien te dirá por qué robó las llaves y dónde se encuentran escondidas, **en la cueva protegida por magia.** El viejo quitará la magia y podrás entrar para abrir el cofre en el que están las llaves **[18]**. Entonces, regresa al ayuntamiento y finalmente dale las llaves al alcalde.

NO TE OLVIDES DE...

CÁPSULA DORADA

Cápsula 6. Por la zona del Dominio del Señor de la Guerra, después de recuperar las llaves, búscala al entrar por la parte izquierda.
Cápsula 7. En una esquina, al lado de la fortaleza destruida dentro del Dominio del Señor de la Guerra, verás a un hombre. Habla con él para descubrir que es el marido de Carmen, la mujer que estaba muy preocupada por su marido en Ciudad Oeste. Entonces, el hombre volverá a su casa, no sin antes regalarte una cápsula.

6. Capsule Corp.





OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
Cápsula de Poder +3	Yamcha
Cápsula de Fuerza +3	Krillin
Cápsula de Resistencia +3	Tien Shinshan

En el atrio de Capsule Corporation hay una **zona de entrenamiento** en la que pelear, en un principio con Yamcha. Cuando lo derrotes, te dará una Cápsula de Poder +3. La siguiente vez que entres, verás que Krillin ha sustituido a Yamcha **[15]**. Al vencerlo, Krillin dejará una Cápsula de Fuerza +3. Al final, el rival será Tien Shinshan **[16]**, que como no podía ser de otra forma, dejará una Cápsula, esta vez de Resistencia +3. Las tres peleas son sencillas. **Rompe los jarrones para recuperar energía y magia.**

NO TE OLVIDES DE...

CÁPSULA DORADA

Cápsula 8. Pocas cápsulas doradas te resultarán tan sencillas de recuperar como ésta. Casi nos da vergüenza decirte dónde está, porque hasta el más cegato se acabará dando de bruces con ella, antes o después. En fin, búscala en la Ciudad Oeste al lado de la tienda de antigüedades en la que te regalaron el disco "Ojos del León". En concreto, a la derecha.

7. Continente Sur (tres años después...)


17



18


19

Tras las escenas de Isla Amenbo, Sasebo y el fugaz paso por Distrito Este 439, además de la obtención por parte de Vegeta del **poder Super Saiyan** [17], vuelves a la acción en el Continente Sur. Es el momento en el que puedes añadir un nuevo objetivo a tu diario, hablando con el científico junto a la nave de Vegeta, en Capsule Corporation. Consiste en **buscar a 7 namekianos que están repartidos por el mundo.** Cuando los halles a todos, podrás visitar Nuevanamek y obtener la llave de la casa del abuelo de Gohan [18]. Además, **Cooler se encuentra allí,** esperándote.

OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
Llave del Abuelo Gohan	Androides Nº 19 y Nº20

Continente sur

Te toca pelear contra los androides, primero con el Nº19 y después con el Nº20. Controla a Vegeta, conviértete en Super Saiyan y atízale con todo hasta que lo tumbes [19]. La pelea siguiente es contra el Nº20 (que en realidad es el Dr. Gero). Es preferible que para ella, también elijas a Vegeta, aunque la elección es libre entre Piccolo, Gohan y Vegeta. Hazte de nuevo Super Saiyan y no pares de golpearle. Cuando al Nº20 le quede poca energía la pelea tocará a su fin y el siguiente objetivo será entrar en el **laboratorio del Dr. Gero,** que está en la Montañas Septentrionales.

NO TE OLVIDES DE...

CÁPSULA DORADA

Cápsula 9. Por una pantalla a la izquierda, al comienzo.
Cápsula 10. Algo más adelante que la anterior, hacia la parte derecha.
Cápsula 11. En la zona de Distrito Este 439 que hay tras romper la barrera de Vegeta, nivel 30, busca por la pantalla de arriba al empezar.
Cápsula 12. Junto al punto de salvar, a la izquierda, en la misma zona que antes.
Cápsula 13. En el Continente Sur, un poco más adelante de la barrera de Gohan, nivel 15.

8. Isla de Roshi y Montañas Septentrionales



20


21


22


23

OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
3 Válvulas de los Generadores	Dr. Gero y Androide Nº 18

A estas alturas del juego, ya con Gohan, Vegeta y Piccolo, te conviene hacer una visita a la **Isla del Maestro Roshi** [20]. Allí, hablando con él, éste enseñará una nueva técnica a cada personaje, que se activará dejando pulsado el botón de ataque. Roshi enseña a Vegeta la técnica del **Golpe con Dos Manos.** A Piccolo la técnica del **Puñetazo Giratorio.** Y a Gohan la técnica de la **Súper Patada.**

Montañas Septentrionales

Entrar en el laboratorio no va a ser tarea sencilla. Primero debes tumbar varias veces al Dr. Gero, quitándole 1/4 de energía cada vez, y luego desactivar los **3 generadores que bloquean el acceso.** Para lograr desbloquear los generadores hay que destruir otros tantos mecanismos, en concreto, las **3 válvulas** que hay en cada uno de ellos. Con la primera en la parte derecha del mapa, no tendrás problema, pero ya la segunda plantea el objetivo de trasladar los **huevos de un Brontosaurio** hasta unas grietas volcánicas sin que se rompan, y al tiempo, esquivando a los malos [21]. Los enemigos de la pantalla que tienes que atravesar con los huevos se mueven de arriba a abajo, así que cuando veas que están todos arriba, corre para evitarlos y así el huevo no se romperá. Luego, esquivar a los dos bandidos de abajo es sólo cuestión de correr por el borde inferior.
Es la hora de desactivar el último generador, que está **en la casa de Vinnie tras la puerta metálica.** Como podrás ver, hay una serie de interruptores en la cueva antes de llegar donde Vinnie. Pues bien, habla con los 3 pueblerinos al sur para que te den las **pistas de la letra de la canción,** y con esto poder pulsar los interruptores correctamente para abrir la puerta, en la casa de Vinnie. El orden es **OFF-ON-OFF-OFF-ON-ON** [22]. Del verde, te habla Janet al decirte un trozo de la canción, del color negro, te habla Ted. En cuanto a Henry, la traducción al castellano ha hecho que se pierda su referencia al color azul. Henry dice que está triste, "blue", que en inglés también significa azul, así que, de ahí la pulsación del azul. Púlsalos como te hemos dicho y podrás entrar al fin en el laboratorio. Aquí es donde te debes enfrentar a **Nº18**, al que debes quitar media barra de energía para que el combate finalice [23].

NO TE OLVIDES DE...

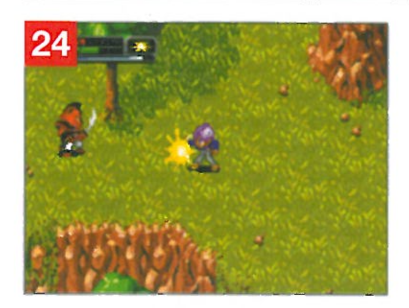
NAMEKIANO

Namekiano 3. Se encuentra tras la barrera de Piccolo en nivel 30.

CÁPSULA DORADA

Cápsula 14. En la Isla del Maestro Roshi. No tiene pérdida alguna.
Cápsula 15. En las Montañas Septentrionales, en la pantalla bajo el punto de salvar del comienzo.
Cápsula 16. También en las Montañas Septentrionales, en la pantalla anterior al Brontosaurio cuyos huevos tienes que trasladar.
Cápsula 17. Dos pantallas más arriba del encuentro que tienes con el Dr. Gero en dirección hacia el Brontosaurio.
Cápsula 18. Camino de la casa de Vinnie, en la pantalla en la que te enfrentas nuevamente al Dr. Gero (también anda por ahí Yayirobe).
Cápsula 19. A la izquierda, cerca de la casa de Vinnie, yendo por una pantalla inferior.

9. Atalaya de Kami Sama y Pueblo Jengibre


24


25


26

OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
Máquina del Tiempo	Robot Destroyer
----	Cell

Primero toca ir a ver a **Kami Sama** para que Piccolo se pueda fundir con él. Después de esta transformación, pasarás a tener el control de Trunks, y tu principal objetivo será localizar su máquina del tiempo en las afueras de **Pueblo Jengibre.** Trunks tiene un ataque bastante útil que paraliza a los enemigos [24]. En esta parte hay enemigos algo más poderosos que los que te has ido encontrando hasta ahora, y como te descuides te bajarán la barra de energía mucho antes de lo que te puedes imaginar. Hacemos una especial mención para los secuaces del señor de la guerra, de pañuelo azul en la cabeza y, sobre todo con el **Destroyer, un robot gigante que escupe fuego [25].**

Pueblo Jengibre

Cell te está esperando en el Pueblo Jengibre y ahora te toca entablar un combate contra él. Con **Piccolo,** no dudes ni un segundo en convertirte en **Super Namek** y atízalo sin parar [26]. Tiene un ataque que te quita vida para recuperarse a sí mismo, aunque por fortuna, es muy poca la energía que te consume. Cuando le quites media barra terminará la pelea.

NO TE OLVIDES DE...

NAMEKIANO

Namekiano 4. Búscalo en la Atalaya Kami Sama por el borde superior izquierdo.

CÁPSULA DORADA

Cápsula 20. En las afueras del Pueblo Jengibre, hay un anciano pescando, el cual te encarga que vayas a su casa situada en Ciudad Oeste para traerle el cebo que necesita para que los peces piquen. Ve allí y, tras hablar con su mujer, conseguirás el cebo. Al dárselo al anciano, éste te hará entrega de una Cápsula Dorada.



10. Pelea con Nº17



27


28

OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
----	Androide Nº 17

El principal objetivo ahora es **destruir definitivamente el laboratorio** del Dr. Gero en las montañas. Allí, tienes que combatir a dos destroyers antes de ir a romper la barrera de Trunks en nivel 30, para tener acceso a la parte secreta de dicho laboratorio. Trunks lo destruye todo [27] y te toca volver a la **Isla del Maestro Roshi,** primero para poder ver el estado de Goku y luego para reunirte con él en la **Atalaya de Kami Sama.** Ha llegado el tiempo del enfrentamiento contra los Androides en las inmediaciones de la Isla del Maestro Roshi. El que entra ahora a la pelea es **Nº17,** al que debes dar caña hasta quitarle 1/4 de energía [28]. Después de otros dos nuevos "asaltos" en los que debes quitarle como media barra en total, el combate terminará definitivamente. Es probable que necesites hacer uso de una **Alubia Senzu** si las cosas se ponen feas, puesto que si andas un poco lento, no será nada fácil pillar al Nº17 en el cuerpo a cuerpo.

Atalaya de Kami Sama

Tras reunirte con Trunks y Vegeta en la entrada de la **Cámara de Tiempo Hiperbólico**, Trunks ya tiene el poder **Descarga de Espada.** Por su parte, Vegeta aprenderá a utilizar el potente **Puñetazo Energético.**

11. Islas Tropicales


29


30

OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
----	Cell

Rompe en la cuarta isla la barrera de Vegeta en nivel 30 y enfréntate una vez más con Cell, que además **tiene el Kamehameha.** El combate es un poco complicado si no te mueves rápido y golpeas contundentemente al enemigo [29]. Sobre todo, intenta permanecer cerca de él y pégale sin parar, los puñetazos y patadas de Vegeta en Super Saiyan (o Saiyan Ascendido), pues son muy potentes. Al final, harás que caiga fulminado. Pero Cell es muy inteligente, además de poderoso, y absorbe a Nº18, así que, **controlando a Trunks,** te toca darle caña de nuevo. Intenta usar el ataque de paralizarle para acercarte a él lo más posible y golpearlo [30]. Quítale media barra y se repondrá: repite la operación una segunda vez para que al fin la pelea termine y Cell se vaya a organizar su torneo.

NO TE OLVIDES DE...

NAMEKIANO

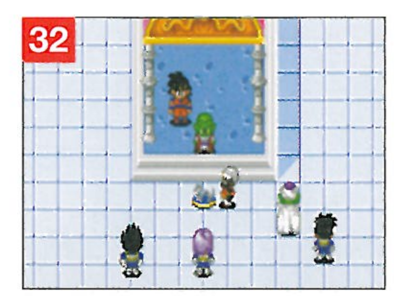
Namekiano 5. A la derecha de la barrera de Vegeta en nivel 30.

CÁPSULA DORADA

Cápsula 21. En Islas Tropicales, camino de esa barrera de Vegeta.

12. Ciudad Oeste y las Bolas de Dragón

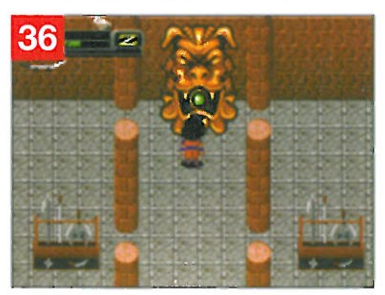








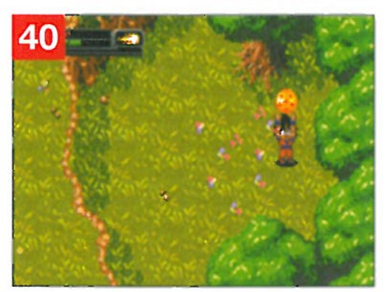


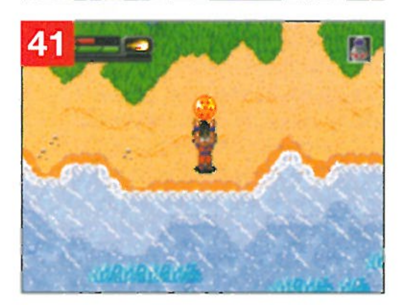












OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
7 Bolas de Dragón	Ninjas, dinosaurios, ladybugs...
----	Tao

Después de tener una larga charla con el Maestro Roshi en el **atrio de Capsule Corporation,** dirígete a la residencia de los Briefs para visionar el anuncio que hace Cell en la tele, del torneo de artes marciales que ha montado [31]. Si él gana, el mundo le pertenecerá, así que ya sabes lo que te tocará. Entonces, **Goku regresa de la Cámara de Tiempo Hiperbólico** y se convierte en otro personaje de los disponibles. Resulta que ahora tendrás que buscar las **7 Bolas de Dragón,** que están repartidas por diversos lugares del mundo. Cuando las tengas todas, ve a la Atalaya para hablar con Dende [32].

BOLAS DE DRAGÓN

- Bola de Dragón 1: Está en los **Páramos del Norte,** tras romper la barrera de Goku y activar el interruptor para cruzar el puente [33]. Adelante, te enfrentas a ninjas y secuaces del señor de la guerra más resistentes y bastante poderosos, y debes apagar los **interruptores** que encontrarás en las pantallas que hay a la derecha y a la izquierda para poder abrir las diferentes barreras y de este modo pillar la Bola de Dragón.
- Bola de Dragón 2: La podrás encontrar en el Dominio de el Señor de la Guerra, y es de las más fáciles de encontrar [34].
- Bola de Dragón 3: Está en las Montañas Septentrionales, detrás de la barrera de Goku en nivel 40. Por toda la zona hay un buen número de triceratops y T-Rex [35], así que es una **buena zona para subir de nivel.**
- Bola de Dragón 4: Búscala en el Distrito Este 439, después de pasar la barrera de Vegeta en nivel 30. Adelante del todo, tras la barrera de Goku, activa los dos interruptores, uno de ellos al lado del punto de salvar. De esta forma, **las esferas que hay en la boca de las 3 estatuas** quedarán desbloqueadas para que puedas pulsarlas [36]. Primero, pulsa el de la derecha, luego el que está en la pantalla de la izquierda, y por último, el de arriba para drenar el agua por completo. Ya abajo, tendrás que vencer a Tao [37]. Este tipo tiene el ataque del **Kamehameha** y es resistente, aunque no demasiado poderoso. Si consigues moverte bastante rápido y no dejas de atacarle, no te dará muchos problemas.
- Bola de Dragón 5: En las Tierras Altas Nevadas, tras la barrera de Goku en nivel 40 [38]. Por cierto, no olvides que hay una pantalla oculta en esta zona, con un T-Rex negro esperándote, haciendo las veces de jefazo con su barra de energía y todo. Cuando estés en la pantalla en la que merodean tres ladybugs, ve a la izquierda y **golpea la pared de arriba para romperla** [39] y así poder llegar donde se encuentra el dino. Dale calor con bolas de magia, o algo más simple: líate a puñetazos. Además de la bola, la recompensa es de una Cápsula de Fuerza +5.
- Bola de Dragón 6: La hallarás justo a las afueras del **Pueblo Jengibre,** bastante cerca de la pantalla en la que se encuentra un señor pescando [40].
- Bola de Dragón 7: Tan fácil como ir a las Islas Tropicales y recogerla en la **cuarta isla** [41].

NO TE OLVIDES DE...

NAMEKIANO

Namekiano 6 y 7. La solución para estos dos últimos está en la casa del alcalde. Primero porque dentro de ella hay un namekiano, pero además, porque en esa casa también puedes encontrar la llave de los Apartamentos de Ciudad Oeste B, lugar donde encontrarás al último namekiano escondido.



CÁPSULA DORADA

Cápsula 22. En las afueras de Pueblo Jengibre, camino del primer combate contra Cell. Está por la parte izquierda, justo algo más abajo de la barrera de Gohan en nivel 50 que hay por allí.
Cápsula 23. En los Apartamentos de Ciudad Oeste A (te da la llave un tal Reginald en Islas Tropicales).
Cápsula 24. En las afueras de Pueblo Jengibre, buscando por la esquina inferior derecha por la zona donde está la máquina del tiempo de Trunks.
Cápsula 25. En las Montañas Septentrionales, tras romper la barrera de Gohan nivel 25, sobre el primer punto de salvar que ves.



13. Juegos de Cell


42


43

OBJETOS QUE RECOGER Y ENEMIGOS

OBJETOS	ENEMIGOS
----	Cell y tres Cell Junior

Rompe la barrera de Goku en nivel 40 y prepárate para el combate final. Es bastante recomendable llegar con **todos los personajes, al menos en nivel 40,** ya que todos tendrán que pelear. Lleva también al menos una **Alubia Senzu,** por si las moscas. Primero manejas a Goku contra Cell, en el ring. Dale caña hasta quitarle 1/4 de energía y Cell, con un cabreo tremendo, destruirá la zona de lucha. Entonces bájale la barra de energía hasta la mitad y Gohan entrará en acción [42]. Con el hijo de Goku en plena pelea, quítale cerca de la mitad de energía y tendrá lugar la escena en la que Nº16 intenta ayudar.
Tras esto, Cell "invocará" a tres Cell Junior, uno para Piccolo, otro para Vegeta y el último para Trunks; pero tranquilo, no tienen apenas dificultad: limítate tan solo a golpearles y los derrotarás antes de lo que imaginas. Tras la nueva escena, Gohan entra en **estado Furia Super Saiyan** y debes quitarle a Cell casi toda la barra, así que empléate a fondo con golpes y ataques mágicos [43]. Entonces, Cell intentará explotar y destruirlo todo, pero Goku **le lleva al espacio con su transmisión instantánea** y salva la tierra, aunque muere... Sin embargo, y para sorpresa de todos, Cell vuelve y tendrás que darle caña por última vez (igual que antes) y así destruirlo para siempre. Cuando hables con **Dende** en la Atalaya el juego habrá terminado. ¡Felicidades!

14. Los 5 Trofeos


44


45

Este objetivo especial no se marca en tu diario, y sólamente se puede intentar completar **después de haber vencido a Cell** en la batalla final. Lo que tienes que hacer es ir encontrando los trofeos de Goku, Trunks, Vegeta, Piccolo y Gohan que se irán colocando **en los pilares de la fuente que se encuentra en Capsule Corporation** [44]. Una vez hayas hecho esto, desbloquearás al personaje oculto, que no es otro que... ¡Satan! Lo pillas con nivel 40, aunque eso sí, sólo puedes usarlo una vez que has derrotado finalmente a Cell y Goku ha muerto, puesto que Satan ocupa su lugar.

Localización de los 5 trofeos

Trofeo de Trunks. Tras la barrera de Trunks en nivel 50 que hay en la **Aldea de los Triceratops.** Dentro, acaba con el Destroyer dorado para abrir la puerta y pillar el trofeo.

Trofeo de Gohan. Rompiendo la barrera de Gohan en nivel 50 que hay en la afueras de **Pueblo Jengibre.** Por cierto, en la misma zona hay un camino medio oculto entre los árboles, en el que podrás recoger una Cápsula de Resistencia +5.

Trofeo de Piccolo. En **Nuevanamek,** detrás de la barrera de Piccolo en nivel 50. Eso sí, para hacerte con él antes tienes que derrotar a Cooler.

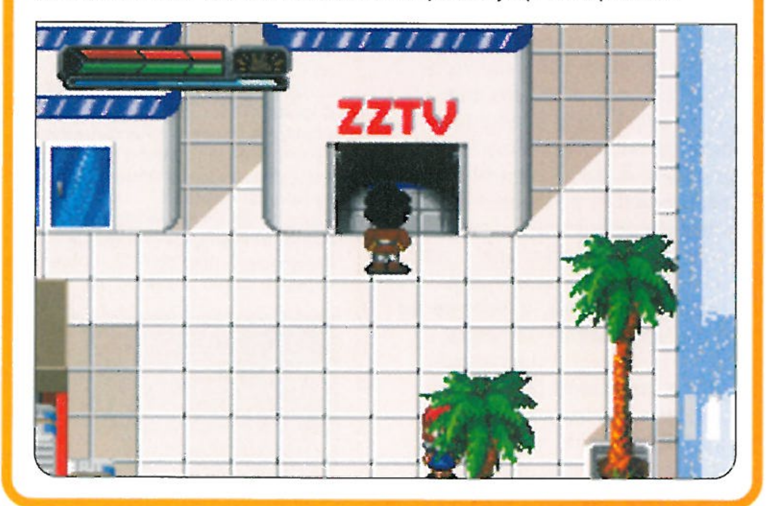
Trofeo de Vegeta. En las **Montañas Septentrionales,** destruyendo la barrera de Vegeta en nivel 50; era de cajón: si lo quieres, antes acaba con los dos Destroyers dorados que se interpondrán en tu camino [45].

Trofeo de Goku. Este es el más fácil, pues lo único que debes hacer es **derrotar a Cell en la batalla final** y el trofeo aparecerá automáticamente.

EL FINAL ALTERNATIVO

LA DIVERTIDA VERSIÓN DE SATAN

Una vez que ya hayas conseguido todos los trofeos (tras la muerte de Goku) por fin tendrás control sobre Satan. Este personaje posee un ataque especial con el que paraliza a los enemigos. Súbelo entonces hasta el máximo nivel y, cuando lo consigas, dirígete al edificio de ZZTV en Ciudad Oeste para abrir la barrera de Satan en nivel 50. Como recompensa, podrás ver un final diferente bastante divertido, con cierta entrevista a un personaje que... tú pruébalo.



CONSEJOS PARA SUBIR DE NIVEL

NO HAY MÁS TRUCO QUE LUCHAR

Cómo habrás visto, para conseguir 4 de los trofeos, necesitas subir a otros tantos personajes hasta el nivel 50, que es por otra parte, el tope: una vez alcanzado, dejas de adquirir experiencia. Que sepamos, no hay una fórmula mágica ni nada similar que te permita subir hasta ese nivel en unos minutos, pero sí que hay buenas zonas en las que, con un poco de paciencia, lo irás consiguiendo. Por ejemplo, te recomendamos la zona de los triceratops que hay en la Montañas Septentrionales, en la que está todo el tiempo lloviendo. Cada Triceratops te da unos 30.000 de experiencia y resultan muy sencillos de eliminar. Así puedes subir con relativa rapidez a todos hasta el nivel 45 ó 46. Luego, la cosa va más lenta, pero sin llegar a desesperar. También otros enemigos como los Destroyers dorados te dan bastante experiencia, pero se tarda más en eliminarlos. Las Tierras Altas Nevadas son otro buen lugar para combatir y subir de nivel.





CONCURSO
HAMTARO™
Ham-Ham Heartbreak
SORTEAMOS:
20 JUEGOS PARA GAME BOY ADVANCE + MUÑECO
1 GAME BOY ADVANCE SP
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil con la palabra: Hamtaro
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".
BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de septiembre de 2003.
Nintendo®
GAMING 24:7.
Nintendo® Acción
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE SP



- Localización de todos los Mapas del Tesoro.
- Detallados mapas con todos los secretos del Bosque prohibido.
- Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al Jefe de Mazmorra.



ZELDA: THE WIND WAKER

TERCERA ENTREGA

Ahora que Valú está con la retaguardia a salvo, toca ir a "desfacer los entuertos" de la Isla del Bosque. Allí tendrás que... bueno, ya te lo contará el venerable Árbol Deku. Y nosotros también. Además, paso a paso, tranquilo.



Localización de los mapas

Aquí tienes un informe con la situación del resto de mapas del tesoro y el premio que encontrarás dentro de cada cofre. ¡Hala, a conseguirlos todos!

Mapa 20

Se encuentra en:
G3 ISLA DE LA TIERRA. Destruye a las manos que te teletransportan, en la habitación donde has cogido la llave pequeña. Entonces será cuando aparezca el cofre.

El tesoro está en:
E6 ISLA BOMBA.
Premio: Pieza de Corazón.

Mapa 21

Se encuentra en:
D3 ISLAS DEL UNO. Elimina todos los cañones lanzándoles bombas, hasta conseguir que aparezca el cofre.

El tesoro está en:
D3 ISLAS DEL UNO.
Premio: Mapa de círculos de luz.

Mapa 22

Se encuentra en:
A3 ISLA DEL HADA DEL NORTE. Introdúcete en el submarino que hay al noroeste de la isla y acaba con los enemigos. Luego salta por las cuerdas hasta el otro lado y el mapa será tuyo.

El tesoro está en:
B3 ISLA CALABAZA.
Premio: 200 rupias.

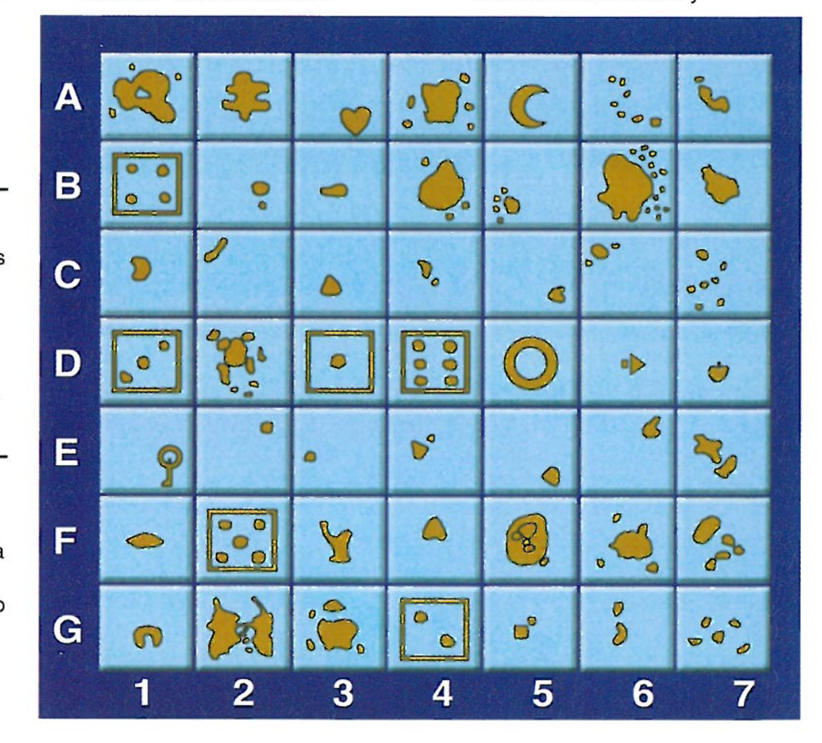
Mapa 23

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA. Bate el récord en el minijuego de hundir la flota.

El tesoro está en:
F1 ISLA ROMBO.
Premio: Pieza de corazón.

Mapa 24

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA: Súbete al molino y salta a la casa de Don Obturo. Verás a Don Obturo hablando con Vanessa. Congela el momento en una foto y



enséñasela a Maruja y Clotilde. Te darán el mapa.

El tesoro está en:
A3 ISLA DEL HADA DEL NORTE. Premio: 200 rupias.

Mapa 25

Se encuentra en:
F7 ISLAS CONECTADAS. Elimina a las Boko Baba para que una de ellas se convierta en una Bui Baba. Introdúcete en ella para subir a la parte superior. Después, lanza una flecha de fuego a los tablones para acceder al cofre.

El tesoro está en:
A1 ISLA DEL DIABLO. Premio: 200 rupias.

Mapa 26

Se encuentra en:
D4 ISLA DEL SEIS. Destruye los cañones para que aparezca el cofre con el mapa.

El tesoro está en:
C4 ISLA TRIÁNGULO DEL NORTE. Premio: Mapa de calamares.

Mapa 27

Se encuentra en:
E5 ISLA DE QUIÉN. Utiliza el gancho en la palmera que hay encima de la cascada y sube a la parte superior a coger el mapa que hay dentro del cofre.

El tesoro está en:
C7 ARCHIPIÉLAGO ORIÓN. Premio: 200 rupias.

Mapa 28

Se encuentra en:
G1 ISLA HERRADURA. Utiliza la hoja Deku para meter las semillas en los agujeros y de esta manera podrás avanzar hasta el cofre que contiene el mapa.

El tesoro está en:
E1 ISLA DE LA AGUJA. Premio: 200 rupias.

Mapa 29

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA. Para conseguirlo debes abrir la puerta de arriba de la casa de Don obturo. ¿Cómo? Salta desde el molino, hombre.

El tesoro está en:
B2 ISLAS MADRE E HIJA. Premio: 200 rupias.

Mapa 30

Se encuentra en:
D5 TORRE DE LOS DIOSES. Es un tesoro oculto. Para conseguirlo colócate encima de la marca pequeña del suelo y toca la melodía del viento. Acaba con los Armos max y abre el cofre.

El tesoro está en:
B5 ISLA DE LA HUELLA. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 31

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA. Haz una luminografía a la luna llena. Cuando sea de día (imaginamos que ya depende de ti) enséñasela al chico que hay sentado en la escalera. Te entregará el mapa.

El tesoro está en:
F6 ISLA DEL BOSQUE. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 32

Se encuentra en:
D1 ISLAS DEL TRES. Destruye todos los cañones y todos los barcos para que aparezca el cofre.

El tesoro está en:
G6 ZONA DE REGATAS. Premio: Mapa marino de corazones.

Mapa 33

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA. Hazle una luminografía en color a Vanessa, de cintura para arriba, y te dará un mapa del tesoro.

El tesoro está en:
G7 ARCHIPIÉLAGO CASIOPEA. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 34

Se encuentra en:
--- EN ALTA MAR: Encuentra unos buzos que van en un barco buscando tesoros y ellos te darán un mapa del tesoro… Parece ser que buscan algo más importante… Su localización es aleatoria.

El tesoro está en:
D6 ISLA TRIÁNGULO DEL ESTE. Premio: 200 rupias.

Mapa 35

Se encuentra en:
A4 ISLA DEL VIENTO. En el sótano verás una habitación con cinco cuadrados que llaman la atención. Súbete en ellos con las botas de plomo, hasta romper los cinco, y mata a los enemigos para que salga el cofre.

El tesoro está en:
E2 ISLA DE HIERRO. Premio: 200 rupias.

Mapa 36

Se encuentra en:
F5 ISLA DE HIELO. Tendrás que utilizar una flecha de fuego para descongelar el cofre que hay en uno de los icebergs de la congelada isla.

El tesoro está en:
E7 ISLA DE LOS NIDOS. Premio: 200 rupias.

Mapa 37

Se encuentra en:
C2 ISLA DE LOS PILARES. Avanza por la isla destruyendo las rocas con bombas y llega hasta un agujero. Lánzate al vacío, enciende las antorchas y acaba con los murciélagos para que aparezca el cofre.

El tesoro está en:
C6 ISLA DEL VOLCÁN. Premio: 200 rupias.

Mapa 38

Se encuentra en:
B4 ISLA TAURA. Cuando hayas avanzado lo suficiente como para haber aprendido la melodía del Transcurrir, cambia el día a noche (si es de día, claro) y entra a jugar a la subasta. En una de ellas se subasta este mapa.

El tesoro está en:
D1 ISLAS DEL TRES. Premio: Pieza de corazón.

Mapa 39

Se encuentra en:
B6 ISLA DEL DRAGÓN. En la cueva del dragón, concretamente en 12 (1p), enciende las antorchas con un palo Boko y aparecerá el esperado cofre.

El tesoro está en:
B6 ISLA DEL DRAGÓN. Premio: 200 rupias.

Mapa 40

Se encuentra en:
F4 ISLA DEL HADA DEL SUR. Destruye los cañones de las atalayas que hay al sureste y aparecerán dos cofres. En uno de ellos está el mapa.

El tesoro está en:
G3 ISLA DE LA TIERRA. Premio: 200 rupias.

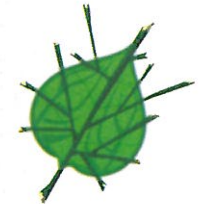
Mapa 41

Se encuentra en:
F2 ISLAS DEL CINCO. Destruye a todos los barcos y todos los cañones para que aparezca el mapa. Ahora vuela con la Hoja Deku a la meseta, y podrás hacerte con él.

El tesoro está en:
B1 ISLAS DEL CUATRO. Premio: Mapa de las Grandes Hadas.

Objetos

¿Que no sabes para qué sirve cada cosa? Aquí tienes la función de los objetos que encontrarás en esta entrega.





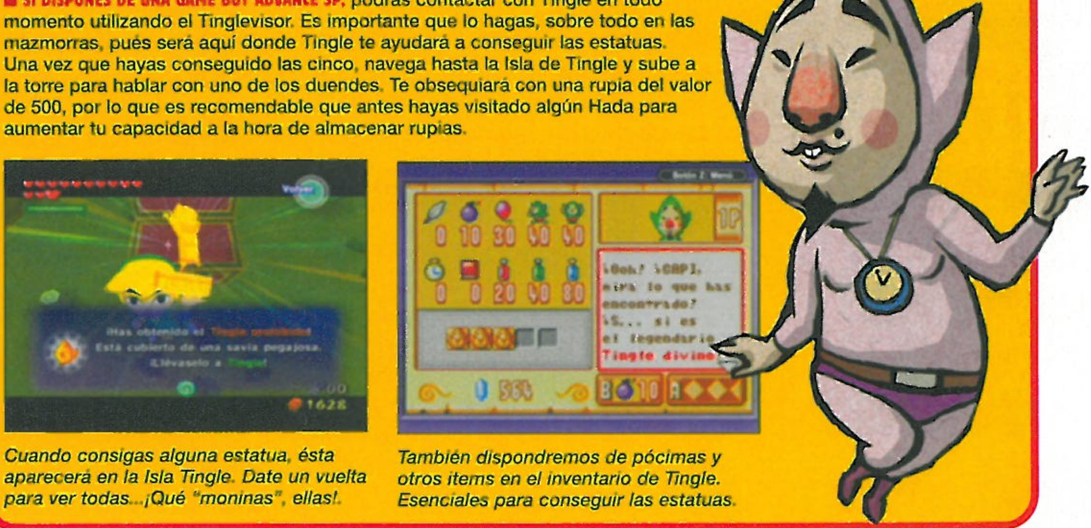


HOJA DEKU Nos ayudará a volar y nos permitirá aturdir a ciertos enemigos con ráfagas de viento.

BUMERÁN Es bastante útil a la hora de golpear a varios enemigos a distancia por lo fácil que resulta fijar el blanco.

CONSIGUE TODAS LAS ESTATUAS TINGLE

SI DISPONES DE UNA GAME BOY ADVANCE SP, podrás contactar con Tingle en todo momento utilizando el Tinglevisor. Es importante que lo hagas, sobre todo en las mazmorras, pues será aquí donde Tingle te ayudará a conseguir las estatuas. Una vez que hayas conseguido las cinco, navega hasta la Isla de Tingle y sube a la torre para hablar con uno de los duendes. Te obsequiará con una rupia del valor de 500, por lo que es recomendable que antes hayas visitado algún Hada para aumentar tu capacidad a la hora de almacenar rupias.



Cuando consigas alguna estatua, ésta aparecerá en la Isla Tingle. Date un vuelta para ver todas. ¡Qué "moninas", ellas!.

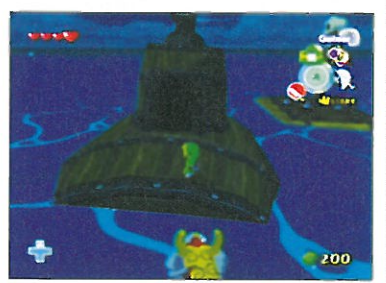
También dispondremos de pócimas y otros items en el inventario de Tingle. Esenciales para conseguir las estatuas.

De vuelta al mar

Mascarón Rojo está preocupado y no es para menos: algo está pasando en el mundo de Link.



1 Cambia el viento al Sur. Completa la carta náutica echando cebo a los peces que merodean por las islas.



2 Cerca de la Isla Bomba entra en un submarino y mata a los Bokoblin. Abre el cofre y consigue otra botella.

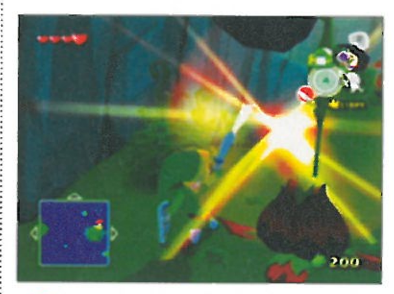
ASÍ SE RECOGEN LOS TESOROS EN EL MAR

Acércate al punto del Mapa del Tesoro y verás un chorro de luz que desaparecerá a medida que te vayas acercando. Utiliza la garra subido en Mascarón Rojo y ésta se sumergirá a enganchar el tesoro... ¡Ale, a disfrutar del premio! También verás círculos de luz en el mar en los que puedes introducir la garra, eso sí, el premio será menor al de los tesoros y algunos sólo salen en ciertas fases lunares. En la próxima entrega explicaremos más.

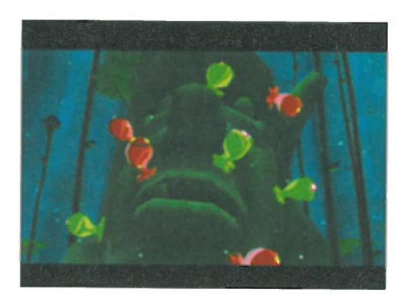


Isla del Bosque

Ayuda al Árbol Deku y a los pequeños Kolog para que puedan celebrar su fiesta anual.



1 Avanza y destruye las plantas Boko Baba. Cuando llegues al borde de la cascada utiliza la Garra para saltar.



2 Avanza por el agua y ve al Árbol Deku. Quítale los Chuchus con la Voltereta del Guerreo y elimínalos.



3 Cuando llegues a la primera copa del árbol utiliza la Garra para introducirte en otra Bui Baba. Vuela con la Hoja Deku hasta la flecha de hierba: la salida.



4 Cambia el viento al Suroeste y vuela al tronco de la izquierda. Cuando se acerque el torbellino, salta y vuela con la Hoja Deku al Bosque Prohibido.

Bosque Prohibido

Mientras te deshaces de Chuchus y Boko Babas, además de buscar el bumerán, tendrás que sacar a Makore del interior de la enorme planta que hace las veces de jefe de mazmorra. ¡Cuánto trabajo!



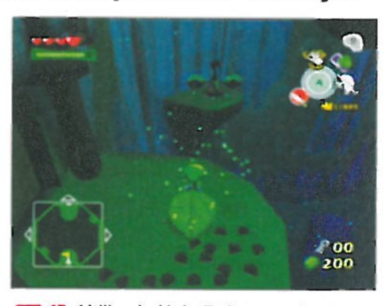
1 **PB** Mata a los Chuchus y sube por la rampa de la derecha para pillar el Mapa de la Mazmorra. Coge el fruto y tíralo al centro de la puerta para abrirla.



2-3 **PB-S1** Déjate caer a 3 (S1) y mata a los Chuchus. Métete en las Bui Baba e impúlsate para llegar a otras con la Hoja Deku.



4 **1P** Sube hasta 4 (1p) y coge una de las Flores Bomba para tirarla al centro de la puerta y abrir camino. Después de matar a los Chuchus, claro.



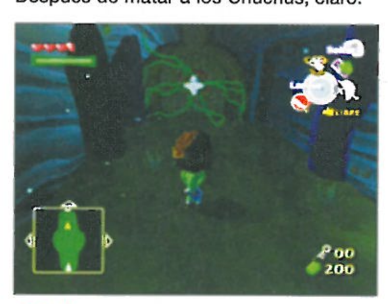
5 **1P** Utiliza la Hoja Deku para hacer una ráfaga de aire y sacudir las flores que mueven el teleférico. Súbete a él y provoca otra ráfaga para moverlo.



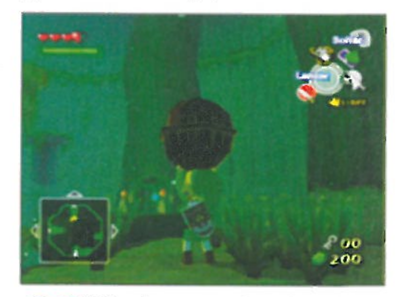
6 **1P** Tala las Boko Baba y métete en una Bui Baba.Sube al hueco de la izquierda para abrir un cofre. Vuelve a meterte en la Bui Baba y sube a 7(2p).



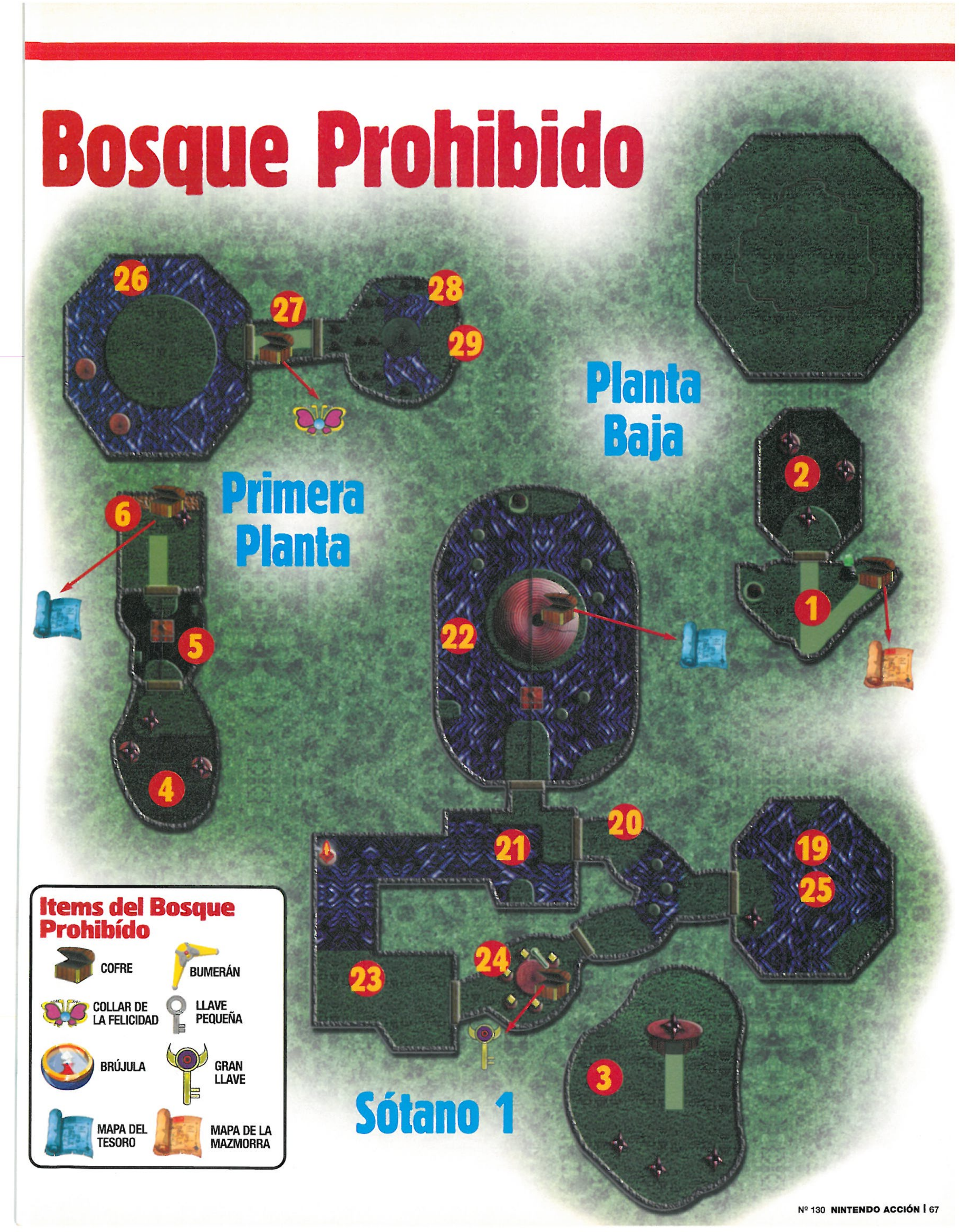
7 **2P** Sube al teleférico y cruza al otro lado. Rompe las maderas y coge el fruto, súbelo al teleférico y llévalo al otro lado para lanzarlo a la puerta.



8 **2P** Para coger el fruto que está protegido por las raíces agita la Hoja Deku y se desplazará hacia delante. Cógelo y lánzalo para abrir la puerta.



9 **2P** Utiliza la garra en los tubos de arriba para avanzar por la derecha. Coge el fruto y lánzalo a la puerta para tener camino libre.


Bosque Prohibido
Planta Baja
Primera Planta
Sótano 1
26
27
28
29
6
5
4
2
1
22
21
20
19
25
23
24
3
Items del Bosque Prohibído
COFRE
BUMERÁN
COLLAR DE LA FELICIDAD
LLAVE PEQUEÑA
BRÚJULA
GRAN LLAVE
MAPA DEL TESORO
MAPA DE LA MAZMORRA

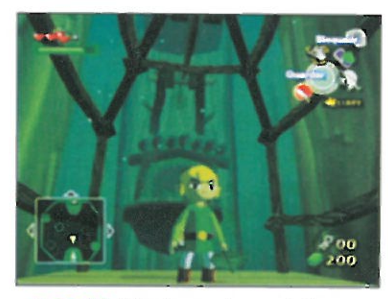
Bosque Prohibido (continuación)



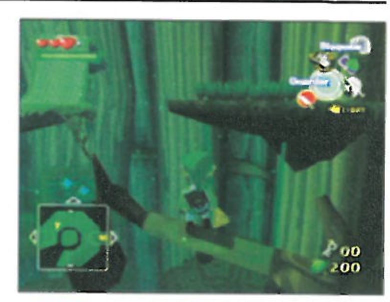
10 **2P** Libérate de los parásitos con un ataque circular. Abre el cofre... ¡Ah, y la puerta!.



11 **2P** Rompe las tablas y.pilla los objetos de los cofres. Sube hacia arriba metiéndote en la Bui Baba.



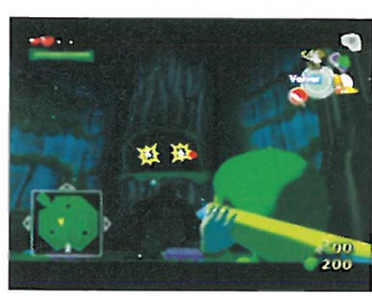
12 **2P** Abre la puerta con la llave pequeña y métete en el teleférico para llegar hasta la otra puerta.



13-14 **2P-3P** Usa la garra y trepa por la cuerda. Vuelve a usar la garra.



15 **3P** Derrota a la mariposa y consigue el Bumerán. Utilízalo para desbloquear la puerta.



16 **3P** Dirígete a la puerta que antes no podías abrir y golpea los rombos con el Bumerán.



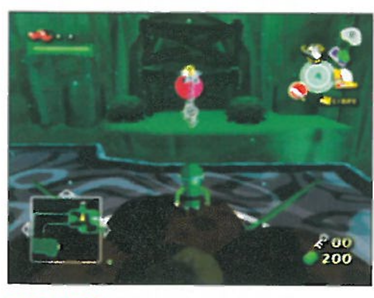
17 **3P** Rompe las ramas y vuela al otro lado con la Hoja Deku. Abre el cofre que hay junto a la puerta.



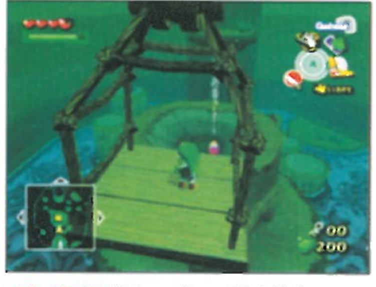
18 **3P** Rompe con el Bumerán las ramas que sujetan la gran flor para acceder al sótano.



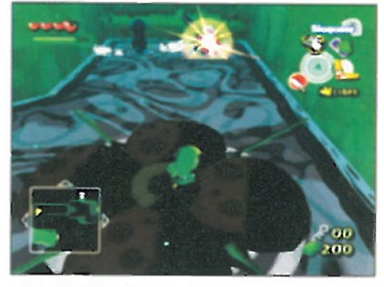
19-20 **S1** Mata a los bichos de los troncos y dirígete a la derecha.



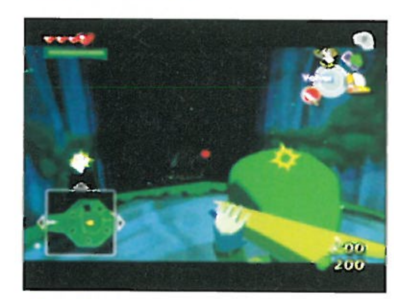
21 **S1** Salta a la flor, cruza al otro lado y abre el cofre. Rompe las ramas y tírate hacia abajo.



22 **S1** Sube arriba, al teleférico y tira una bomba al hueco del tronco. Entra y coge el Mapa.



23 **S1 a.** Rompe las ramas de la flor para que te sirva de barca. Navega con la Hoja Deku.



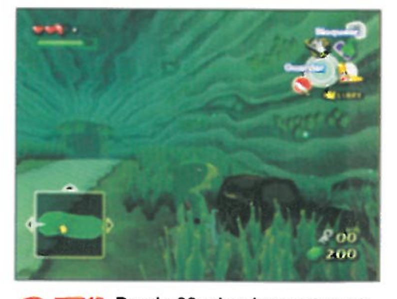
24 **PB** Sube por la rampa y golpea con el Bumerán los seis rombos. Baja y coge la Gran Llave.



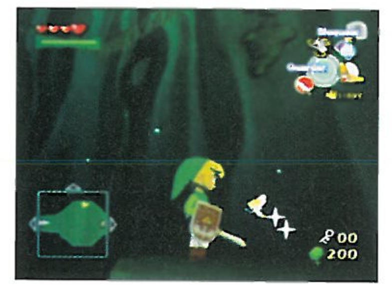
25 **S1** Provoca un torbellino con la Hoja Deku y métete en la Bui Baba para elevarte arriba.



26 **1P** Sube y ve por 7, 8, 6, 5 y 4. Métete en la Bui Baba y ve a 30. Usa la Hoja Deku y abre el cofre.



27 **1P** Desde 23, abre la puerta con el Bumerán y entra en 27. Mata a los bichos y abre el cofre.

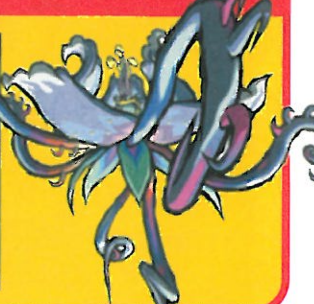


28 **1P** Rompe los frutos y consigue objetos, que en alguno hay más de una sorpresa... ¡ya verás!

SALVA A MAKORE

29 **1P** Utiliza el Bumerán para romper las ramas que están sujetas al techo y, cuando se abra el capullo, métete a golpear a quien se ha "zampao" a Makore. No te preocupes cuando se cierre, después de un rato te escupirá a tierra. Además, puedes curarte cortando unas briznas de hierba. Cuando lo hayas derrotado, coge la Pieza de Corazón y métete en el torbellino. Recibe el Orbe de Farore que te entregará el venerable Árbol Deku. Entra en el herbolario y obtén una poción azul con las semillas de Boko Baba. Al salir, dirígete a la izquierda y coge un Hada del Bosque con la otra Botella Vacía.





Bosque Prohibido





LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BEACH SPIKERS

Vestimenta Daytona
Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
Fighting Vipers
Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110, el pelo 75, y la cara 51.
Space Channel 5
Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113, el pelo 76, y la cara 52.
Phantasy Star Online 2
Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115, el pelo 77 y la cara 53.
Sega "OHTORII" para los uniformes 116 y 117.
Virtua Cops Escribe "JUSTICE" para obtener los uniformes 105 y 106 y las gafas 94.

BLACK AND BRUISED

Todos los boxeadores
Selecciona la opción trucos en el "Setup". Entonces pulsa Start, A, Y, X(2), Z(2), X, Y, A, Start.
Invencibilidad
También en el menú "Setup", introduce Start, A(2), Y(2), Z(2), X(2), Start.
Modo Turbo:
Start, Z(10), Start.
Items Constantes:
Lo mismo, con Start, A, Y, A, Y, A, Y, X(3), Start.
Modo conversacional:
Ahora pulsa Start, Z, A, Y, X, Z(3), Start.
Torneo intercontinental:
Toca introducir Start, A(3), Y(3), X(3), Start.
Vestimenta alternativa:
Start, A, Z, Y, X, Start.

BLOODRAYNE

Como dios
Introduce como código TRIASSASSINDONTDIE en el menú cheats. Serás la vampira más poderosa de todos los tiempos.
Recuperar energía
Introduce como código LAMEYANKEEDONTFEED.
Sangriento
El código ahora ha de ser ANGRYXXXINSANEHOOKER. ¡Con todas las letras!
Factor tiempo
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.
Seleccionar nivel
Esto es un pelín más complicado: introduce ONTHELEVEL como código, resalta "Nuevo" en el menú principal, y luego mantén pulsados X y A para ver la pantalla de selección de nivel.
Nivel secreto
Para desbloquear el nivel secreto de Louisiana, pon BRIMSTONEINTHEBAYOU como código. Un sonidillo te confirmará si lo has escrito bien.
Enemigos congelados
Para desbloquear esta opción, en el menú de trucos, introduce DONTFARTONOSCAR como código. Un mensaje te confirmará si lo has escrito bien.
Mostrar armas
Introduce ahora SHOWMEMYWEAPONS como código.
Más "sangre"
Este código tan gore es INSANEGIBSMODEGOOD.
"Juggy"
Sorpréndete escribiendo JUGGYDANCESQUAD.





HULK



Invulnerable
Introduce GMMSKIN como código en el menú trucos.
Regenerador
El código es FLSHWND.
Toda la rabia:
ANGMNGT.
Continuaciones:
GRNCHTR.
Desbloquear todos los niveles:
TRUBLVR.
Jugar como Hulk gris:
Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.

BOMBERMAN GENERATION

Opciones A y B
Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". En el grupo A, tendrás acceso libre a los ítems básicos, mientras que en el B tendrás los avanzados. Y las trampas de los escenarios variarán.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Invulnerabilidad Gana todos los campeonatos de Grand Prix con oro.
Runawa: Completa el modo Crash consiguiendo un oro en cada prueba.
Carrera libre Completa el campeonato Custom.
Campeonato Custom
Consigue todos los oros en todas las carreras y la primera posición en todos los campeonatos.
Eclipse 1997 y Focus SVT 2001 Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.

DR. MUTO

Invencibilidad
NECROSCI.
Todos los "gadgets"
TINKERTOY.
Transformaciones secretas
LOGGLOGG.
Transformaciones
EUREKA.
Ver las secuencias FMV
Introduce HOTTICKET.
Superfinal
BUZZOFF.

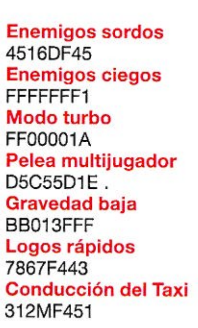


DEAD TO RIGHTS

Todos lo niveles, mini juegos y FMV
En la pantalla de juego nuevo mantén pulsados los botones L + R y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Y, Abajo.

ENTER THE MATRIX

Modo trucos
Para acceder al cheat mode del juego, tienes que introducir CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos para conseguir su correspondiente efecto.
Máximo poder de fuego
0034AFFF
Munición ilimitada
1DDF2556
Foco ilimitado
69E5D9E4
Recuperación de foco más rápida
FFF0020A
Salud ilimitada
7F4DF451
Nivel extra
13D2C77F
Enemigos sordos
4516DF45
Enemigos ciegos
FFFFFFF1
Modo turbo
FF00001A
Pelea multijugador
D5C55D1E .
Gravedad baja
BB013FFF
Logos rápidos
7867F443
Conducción del Taxi
312MF451



FIREBLADE

Minijuego francotirador
Completa la campaña 1.
Minijuego cañón EMP
Completa la campaña 2.
Minijuego de "botivaca"
Completa la campaña 3.
Minijuego asesinato
Completa la campaña 4.

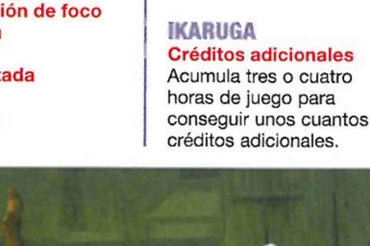
GODZILLA

Modo trucos
Presiona L + B + R en el menú principal. Y a continuación deja de pulsarlos en este orden: B, R, L.
Todos los monstruos excepto Orga
Introduce 696924.
Jugar como Orga
Introduce 202412



IKARUGA

Créditos adicionales
Acumula tres o cuatro horas de juego para conseguir unos cuantos créditos adicionales.





Galería 1
Completa el modo "trial" sin utilizar "continues", o acumula cinco horas de juego.
Galería 2
Completa el juego en cualquier dificultad, o acumula 10 horas.
Opción test de sonido
Completa el juego en dificultad fácil sin usar ni un solo "continue", o acumula ahora 15 horas de juego.
Opción modo de juego
Completa todo el juego en dificultad normal sin utilizar "continues", o acumula en esta ocasión 20 horas de juego.

NBA STREET VOL. 2

Modo trucos
Introduce estos códigos en la pantalla de versus, antes de empezar el juego y ya verás qué divertido. Ah, y no olvides utilizar la cruceta.

- **Uniformes variados**
  Canasta, Zapato, Megáfono, Megáfono.
- **Uniformes auténticos**
  Canasta, Zapato, Cartel, Cartel.
- **No auto replays**
  Cartel, Cartel, Cartel, Cartel.
- **Aros explosivos**
  Cartel, Cartel, Cartel, Megáfono.
- **Pelota ABA**
  Canasta, Canasta, Plataforma, Zapato.
- **Pelota Nufx**
  Canasta, Canasta, Marcador, Megáfono.
- **Pelota EA Big**
  Canasta, Canasta, Megáfono, Plataforma.
- **Pelota de playa**
  Canasta, Canasta, Plataforma, Plataforma.
- **Pelota Medicinal**
  Canasta, Canasta, Zapato, Zapato.
- **Pelota de fútbol**
  Canasta, Canasta, Megáfono, Megáfono.
- **Jugadores enanos**
  Zapato, Zapato, Zapato, Plataforma.
- **Cabezones**
  Zapato, Zapato, Zapato, Marcador.
- **Turbo ilimitado**
  Plataforma, Zapato, Zapato, Canasta.
- **Manos locas**
  Zapato, Marcador, Plataforma, Canasta.



RED FACTION 2

Código maestro
Pulsa llos botones siguientes en el menú trucos. Sin equivocarse: Y, X, B, X, Y, A, B, A.
Opción maestra
B, B, A, A, Y, X, Y, X.
Seleccionar nivel
X, Y, A, B, Y, X, A, A.
Super vitalidad
A, A, Y, B, Y, B, X
Munición ilimitada
Y, B, A, X, Y, X, A, B.
Granadas ilimitadas
X, A, X, Y, A, X, A, X.
Modo gordo
X, X, X, X, B, A, X, X.
Director´s cut
Y, A, X, B, X, A, Y, B.
Lluvia de fuego
Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.
Mensaje gracioso
Y, A, Y, A.

SEGA SOCCER SLAM

Modo cabezudos
En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y.
Toques Maestros
Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
Caja negra
Pulsa R, IZQUIERDA, IZ-QUIERDA, ABAJO, X, X
Turbo infinito
Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
Modo "Power"
Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
Jugar con ocho balones
Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
Desbloquear equipos
Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
Desbloquear los ítems
Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
Todos los estadios
Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X. Podrás jugar en todos los campos del juego.

SUPER MONKEY BALL 2

Niveles de bonus
Elige el nivel de dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo, sin usar ninguna continuación. Así ganarás 10 niveles más. Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin usar continuaciones. Otras 10 fases. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin usar continuaciones. Con esto desbloquearás 10 fases más para "expert". Tendrás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.
Dificultad maestra
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

V-RALLY 3

Coches flotantes
Introduce 210741974 MARTY como nombre.
Coches diminutos
Introduce 01041977 BIGJIM como nombre.
Coches golpeados
Introduce 25121975 PILOU y mira el desastroso estado en que quedan los coches cuando se chocan. ¡Al desguace!
Coches "Jelly"
Introduce 07121974 FERGUS.
Coches enormes
Introduce 21051975 PTITDAV. ¡Pero si eso parecen camiones! ¡Qué pedazo de bichos!
Coches finitos
Introduce Gonzales SPEEDY. Ni con el mejor de los regímenes.
Física realista
Introduce WHEEL REAL y haz una demostración al volante del coche.
SEAT Córdoba Repsol
Gana el desafío Pirelli en el modo desfío.

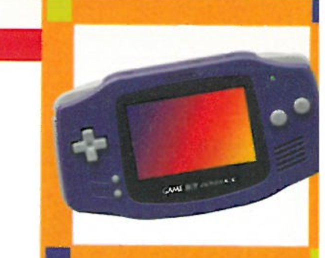


Toyota Corolla V-Rally
Consigue un récord de tiempo en todos los circuitos del juego. ¡No pierdas ni un segundo!

WARIO WORLD

MInijuegos para GBA
Consigue 8 tesoros en las siguientes localizaciones:
Greenhorn Ruins.
Shivering Mountains.
Horror Manor.
Beanstalk Way.
Mirror Mansion.
Pecan Sands.
Wonky Circus.
Greenhorn Forest





LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.

Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.



DOWNFORCE

Códigos
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto:** 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos:** 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto:** 32906.
- **Modo Intermedio:** El código es el 41966.



ECCO THE DOLPHIN

Modo trucos
Gira a Ecco de izquierda a derecha y pausa el juego justo cuando el delfín mire de frente. Presiona entonces Derecha, B, R, B, R, Abajo, R, Arriba.

Niveles y passwords

Undercaves
HYNCSRDQ
The Vents
XPRMMZBD
The Lagoon
RKIVVHCC
Ridge Water
RTGCXGB
Open Ocean
W-QBCXG-
Ice Zone
YNTCXGS
Hard Water
RFXPCXGV
Cold Water
YC·?CXGQ
Open Ocean(2)
TS-K·WGC
Island Zone
HSXPBXGX
Deep Water
KSWKCXGV
The Marble Sea
R·GGFXGY
The Library
NX:KFXGJ
Deep City
GZPTFXG-
City of Forever
NWBYCXGW
Jurrassic Beach
TKGTGTGQ
Pteranodon Pond
F?TXGTGF
Origin Beach
LR:LGTG:
Trilobite Circle
X-WQGTGT
Dark Water
VFCRKTGK
City of Forever(2)
?STNNTPY
The Tube
BV?!TQPY
Welcome to the Machine
BTWJVQP·
The Stomach
DBBXVQPK
The Last Fight
DLHSTQPT

EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!

Gran Edificio
- **El Vestíbulo:** HGBNL14VJ
- **Los Pasillos:** WQSNWP28C
- **Las Oficinas:** MQ5XWP08W
- **Jefe final del nivel:** 7MDXSF40V

Teatro Estrella de Broadway
- **De Camino:** CPK4KJR80
- **En los Bastidores:** *5SNK448K
- **Bola Etérea:** 3QC8L4/61
- **En el Escenario:** CQ90L4T6J
- **Jefe de final del nivel:** BQ8NR436

Cementerio
- **De Camino:** 77LXST80S
- **El Pasillo Principal:** 67L8STV09
- **La Cripta:** 6J7XNTN0K
- **Cerca del Inframundo:** GJWJPFM02

Museo Botánico
- **De camino:** C2QNR4J6J
- **El guía:** CQQ0RJL61
- **Carnívoros:** CQB0R4 T6W
- **Confrontación Final:** K3/SSLMG2
- **Jefe de final del nivel:** SRH4TL8GV

GOLDEN AXE

Selección de nivel
Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsado Abajo/Izquierda + B y después pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel.

Nueve continuaciones
Selecciona el modo arcade de nuevo. Entonces mantén la diagonal Abajo Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

All-Stars americanos:
Gana con uno americano.

All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.

All-Stars mundiales
Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

IRIDION 2

Modo Jukebox
Introduce CH4LL como password.

Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!



MEDABOTS AX

Victorias fáciles:
Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para poder dejarle K.O.

¡A volar!: Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba, con una de ellas equipada, para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.

STUNTMAN

Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B.** Oirás un efecto de sonido para confirmarte que esto ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas simplemente pulsando **Start + Select.**
En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar **Izquierda, Derecha, Select y B** para desbloquear los coches y pruebas de «Stuntman».



SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:

Código maestro:
Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

Alta resolución: Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.

Curiosidad: Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

Niveles Extra: Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



Máquina de Números
Introduce uno de los diguientes códigos en la máquina de números en la tienda de Higsby para conseguir el ítem correspondiente.

Ítem	Código
Air Chute 3 chip	15789208
Air Shoes	23415891
Copy Damage chip	01697824
Enemy Search sub-chip	87824510
Full Energy sub-chip	56892168
Fumikomi Cross S chip	76889120
Guts Straight S chip	95913876
Mini-Energy sub-chip	86508964
Muramasa Blade M chip	50098263
Open Lock sub-chip	35331089
Paladin Sword P chip	03284579
Quick Gauge	67918452
Set Sand	19878934
Shinobi Dash sub-chip	24586483
Spin Blue	11002540
Spin Green	28274283
Spin Red	072563938
Spin White	77955025
Spread Gun chip	31549798
Untrap sub-chip	05088930
Variable Sword F chip	63997824
Weapon Level + 1	41465278









tonos

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO16**(espacio)marca del móvil(espacio)el código del tono

Ej: TONO16 MOTOROLA 2095

NOVEDADES
2095 Caja de Pandora / Como el pez
2093 Radio Macande / Por que
2091 Arjona / Me dejaste
2089 Roser / Quiero besarte
2087 Naim Thomas / Caliente
2108 ONCE / Cremita
2094 Tamara / Si pudiera imaginarte
2092 India / Seduceme
2090 Tanga Girls / Mas que nada
2088 Evanescence / Going Under

TOP TEN
2042 A. Parreño / Si los angeles se rinden
2055 Sergio Dalma / Fuego en el alma
2054 Los secretos / Como un corazon
2057 Formula abierta / Hello my friends
2059 La factoria / Papichulo
2063 Georgie Dann / La barbacoa
2062 Sex bombs / ven ven ven
2075 Antonio Orozco / El viaje
2074 Molella / Baby
2079 OBK / Quiereme otra vez

POP INTERNACIONAL
2086 Robbie Williams / Rock dj
2085 Robbie Williams / Millenium
2084 Robbie Williams / Betterman
2083 Robbie Williams / Angels
2077 Melanie C / On the horizon
2076 Coldplay / God put a smile upon your face
2052 Gareth Gates / Anyone of us
2040 Sugar Ray / Mr Bartender
2024 TATU / How soon is nowt
2023 Christina Aguilera / Fighter
2008 Craig David / Rise and fall
1985 Blue / U make me wanna
1962 Blur / Out of time
1952 Avril Lavigne / Im with you
1949 Presuntos implicados / Fallen
1948 Bryan Adams / I finally found someone
1933 Sexy sadie / A brand new world
1932 Roser / No vuelvas
1913 Bon Jovi / All about loving you
1968 Big yellow taxi / Counting Crows
1904 Natalia Lafourcade / En el 2000
1903 Alizee / Jen ai marre
1896 Melanie C / Here it come again
1893 Robbie Williams / Come undone
1889 Madonna / American life
1886 Roxette / Opportunity Nox
1884 Linking park / Somewhere I belong
1347 Linkin park / Points of authority
1868 Celine Dion / I drove all night
1867 Tom Jones / Sex Bomb
1866 Georgie Dann / Macumba
1862 Laura Pausini / Surrender
1861 Craig david / Hidden agenda
1858 Desree / Its ok
1857 Santana y Dido / Feels like fire
1845 U2 / The hands that built America
1841 Eminem / Sing for the moment
1839 Evanescence / Bring me to life
1831 Sexy Sadie / I wont hurt you

POP NACIONAL
2078 Luis Rodrigo / La palida
2060 La banda del capitan canalla / Que vuelva Georgie Dann
2000 Los fresones rebeldes / Al amanecer
2053 Gloria G / Baila en el sol
2051 SPS / Another night
2043 Andy y Lucas / Son de amores
2041 Las niñas / Ojo
2039 Undershakers / Sola
2038 Ellos / Tu primero
2037 Najwa Nimri / That Cyclone
2036 Najwajean / Mind your head
2035 Mastretta / Reparto a domicilio
2034 NajwaJean / Like those roses
2033 Najwajean / Garota de Ipanema
2031 Ellos / Diferentes
2030 Cola Jet Set / Cosas que no se olvidan
2013 Celtas cortos / Cest la vie
1993 El canto del loco / La madre de José
1992 Hombres G / Hoy no te escaparas

ROCK NACIONAL
2010 Placebo / This picture
1982 Los Piratas / Inerte
1957 Seguridad Social / Calavera
1872 Pignoise / Sin identidad
1807 Söber / Paradysso
1795 Joaquin Sabina / Lagrimas de plastico azul
1790 Sopa de cabra / Tot queda igual
1789 Siniestro total / Y bailare sobre tu tumba
1787 Los brincos / Cuentame
1786 Kortatu / El ultimo ska
1785 Heroes del Silencio / Entre dos tierras
1451 Enrique Bunbury / Sácame de aqui
1442 Enrique Bunbury / El club de los imposibles
1330 Dover / Mystic love
1144 Antonio Orozco / Te esperaré
1119 Super Ratones / Cómo estamos hoy
1058 Mago de Oz / Fiesta Pagana
1057 Mago de Oz / Molinos de viento
1056 Tierra Santa / Pegaso
1055 Tierra Santa / Sangre de reyes
1050 Mónica Naranjo / Chicas Malas
617 Mónica Naranjo / Sobreviviré
470 Miranda Warning / Cosas que no se decir
457 Estopa / Me falta el aliento
451 Joaquin Sabina / 19 dias y 500 noches

ROCK INTERNACIONAL
1646 Nirvana / You know you are right
1599 Red hot chili peepers / The Zephyr Song
1392 Guns and roses / You could be mine
852 Green day / Long view
763 Jon Bon Jovi / I dont want to live for ever
729 Pixies / Here comes your man
689 Guns and Roses / Live and let die
282 Jon Bon Jovi / Real life
219 Bon Jovi / It is my life
153 Red hot chily peppers / Around the world

CINE Y TV
1988 Rob Zombie / BSO Matrix Reloaded
1945 David Bisbal / Sueña
1835 BSO Chicago / All That Jazz
1735 BSO Terminator / Bso Terminator
1714 BSO El señor de los anillos / The Uruk Hai
1441 Rage Against the Machine / The Matrix BSO
1404 Henry Mancini / Desayuno con diamantes BSO
1402 Smash mouth / Shrek BSO
1401 Bill Conty / Rocky BSO
1400 Elthon John / El rey Leon BSO
1395 Christina Aguilera / Moulin Rouge BSO
1382 Ennio Morricone / El padrino BSO
1381 John Williams / Indiana Jones BSO
1380 John Williams / Harry Potter BSO
1377 Apollo four forty / Los ángeles de Charlie BSO
1376 Moby / James bond BSO
1297 Bryan Adams / Here I am (Spirit)
1296 Chad and Josey / Hero (Spiderman)
1221 Najwajean (Guerreros) / Human Monkeys
1134 BSO / E.T.











EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Preview a fondo de «Pokémon BOX»!

¡POKéMON SE ESTRENA EN TU GAMECUBE!

Entérate de cómo será «Pokémon BOX», el primer Pokémon de nueva generación para GC. Descubrimos qué novedades traerá, su conexión con Rubí y Zafiro de Game Boy...





Y ADEMÁS...

- **Goku pide paso**. Preview especial de uno de los juegos más esperados de GameCube: «Dragon Ball Z Budokai».
- **«Golden Sun 2», el retorno.** Contaremos con pelos y señales los increíbles secretos de este esperado RPG.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Oscar de Lera, Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

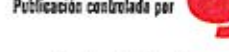
Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

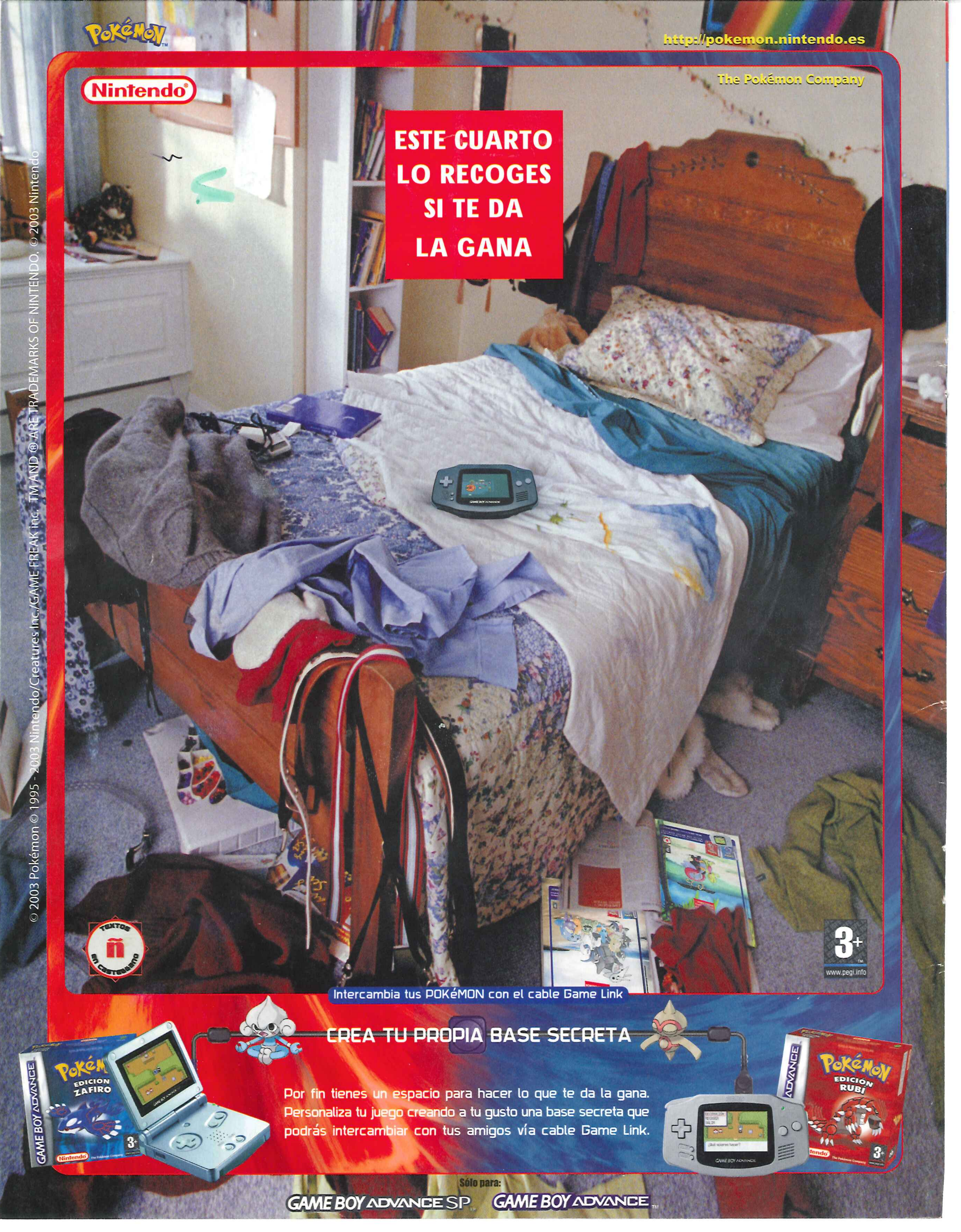


Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**




Pokémon
http://pokemon.nintendo.es
Nintendo
The Pokémon Company
ESTE CUARTO
LO RECOGES
SI TE DA
LA GANA
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo
TEXTOS EN CASTELLANO
3+
www.pegi.info
Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link
CREA TU PROPIA BASE SECRETA
Pokémon EDICIÓN ZAFIRO
Por fin tienes un espacio para hacer lo que te da la gana.
Personaliza tu juego creando a tu gusto una base secreta que
podrás intercambiar con tus amigos vía cable Game Link.
Pokémon EDICIÓN RUBÍ
Sólo para:
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE